GRATUITA creativefuturegames.es AGOSTO 2018 N 70



ANALISIS

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

EL FINAL DE UNA GRAN SAGA

ANALISIS

DETROIT BECOME HUMAN

LAS BARRERAS DE UNA SOCIEDAD MODERNA

WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

WORLD OF WARCRAFT VUELVE A SUS RAICES

• CONAN EXILES • DARK SOULS REMASTERED • JURASSIC WORLD EVOLUTION •

EDITORIAL



SIGUENOS EN

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ

CREATIVE FUTURE GAMES Nº70

AGOSTO 2018

VACACIONES DE VERANO. EN VERANO SIEMPRE NOS LLEGAN POCAS NOVEDADES PERO ALGUNO QUE OTRO JUEGO SE CUELA PARA HACERNOS AGUANTAR DURANTE ESTE OJO DE LA TORMENTA QUE DURA LOS MESES DE VERANO PARA EN SEPTIEMBRE VOLVER CON EL TIRÓN DE FINAL DE AÑO NO DEJANDO NI UN RESPIRO, NI UN DESCANSO Y HACIENDO QUE TANTO NUESTRA LISTA DE DESEADOS COMO NUESTRA LISTA DE 'JUGAR DESPUÉS' SE AMPLÍEN CON CRECES. LLEGAN LOS JUEGOS DE ROL, LAS GRANDES HISTORIAS, LOS JUEGOS DE FUTBOL, Y MUCHOS OTROS TÍTULOS QUE ACABARÁN CON NUESTRAS POCAS HORAS DE TIEMPO LIBRE, Y SI TENEMOS MUCHAS TAMBIÉN NOS LAS QUITARÁN.

ESTAR ATENTOS DE TODAS FORMAS PORQUE NO ESTÁN PARANDO DE LLEGAR VIDEOS INGAME, TRAILERS, NOTICIAS Y DEMÁS MATERIAL CON INFORMACIÓN DE TODOS ESTOS JUEGOS QUE VAN A LLEGAR PRONTO Y YA SABÉIS QUE SIEMPRE PODÉIS CONTAR CON CREATIVE FUTURE GAMES PARA CONOCER TODA LA INFORMACIÓN SOBRE ESTOS JUEGOS.

¡BUEN VERANO A TODOS!

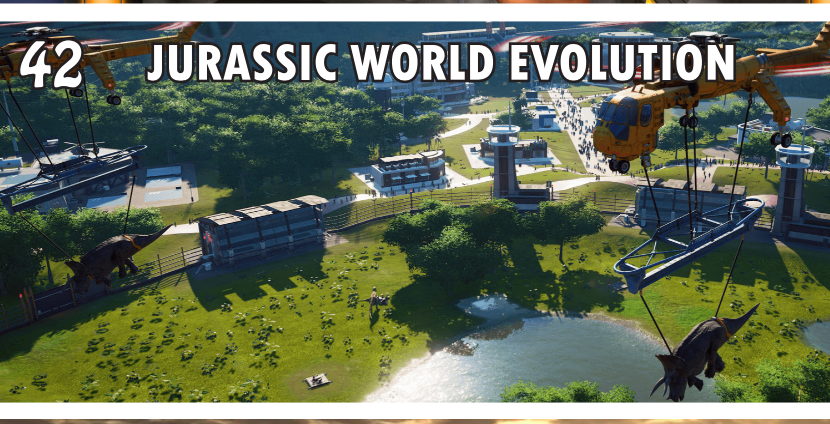
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

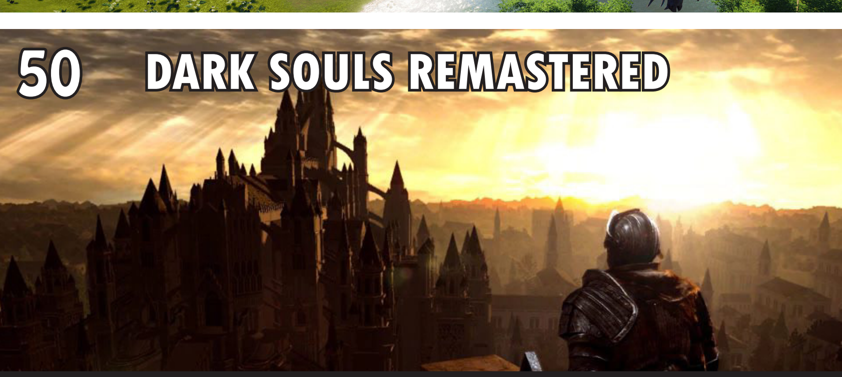
contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH 6

NELKE & THE LEGENDARY ALCHEMISTS: ATELIERS OF THE NEW WORLD 14

KCD - DESDE LAS CENIZAS 20

ANALISIS

DETROIT BECOME HUMAN 26

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE 32

JURASSIC WORLD EVOLUTION 42

DARK SOULS REMASTERED 50

AO INTERNATIONAL TENNIS 58

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS 64

CONAN EXILES 70

COD - THE WAR MACHINE 78

VAMPYR 84

SURVIVING MARS 90

AOT 2 98

SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN 104

ANIMA GATE OF MEMORIES: THE NAMELESS CHRONICLES 110

CHAINS OF VALHALLA 114

MEMORIES OF MARS 116

BEAST QUEST 118

RASCAL REVOLT 126

DRAGON'S CROWN PRO 130

HIVE ALTENUM WARS 140

ODIUM TO THE CORE 146





La nueva y séptima expansión de World of Warcraft, Battle For Azeroth verá la luz el 14 de agosto

La Horda y la Alianza siempre han estado enfrentadas pero esta vez se enfrentan por el control definitivo de su mundo. Azeroth se tambalea tras el devastador ataque de la Legión, mientras que la aparición de un nuevo y poderoso recurso (la azerita, fluido vital del planeta herido) ha llevado a la Alianza y a la Horda al borde de la guerra. Com nuevos continentes viajaremos a Kul Tiras y Zandalar donde recluraremos nuevas razas aliada. ¿Seréis capaz de esperar a la salida del juego? Si no es así podréis hacer la precompra con lo que obtendremos una subida de personaje hasta el nivel 110 además de comenzar reclutando las primeras cuatro de las nuevas razas aliadas de la expansión, incluidos los valientes draenei forjados por la Luz en la Alianza y los ancestrales Nocheterna en la Horda. "En Battle for Azeroth hay muchísimo en juego para la Alianza y la Horda, y la facción del jugador tendrá una influencia más significativa sobre su experiencia que en cualquiera de las expansiones anteriores de World of Warcraft", ha declarado Mike Morhaime, director ejecutivo y cofundador de Blizzard Entertainment. "Tanto si se adentran en tierras inexploradas para reclutar aliados como si combaten por hacerse con recursos de guerra, los jugadores redefinirán lo que realmente significan los gritos de batalla "¡Por la Horda!" o "¡Por la Alianza!" cuando llegue la expansión, este agosto".

>>

Respecto a la versiones del juego disponemos de la Standard Edition (versiones físicas y digitales; PVPR: 44,99 €) además de la Digital Deluxe Edition (PVPR: 59,99 €). La diferencia es que la Deluxe Edition contiene un arsenal de extras para varios juegos de Blizzard, incluidas la montura semental Trenzamar (Alianza), la montura ravasaurio engalanado (Horda) y Tortu, la mascota bebé tortoliana, para World of Warcraft; el dorso de carta «Azeroth en llamas» para Hearthstone®; la montura sable de llamas primigenio para Heroes of the Storm®; grafitis de la Horda y la Alianza para StarCraft® II; y una colección de objetos con temática de las facciones para Overwatch®. Ya sabeis lo que le gusta a Blizzard cuidar que juguemos a varios juegos de la saga y premiar que no juguemos solo a uno de ellos.

Para los que quieran más pueden optar por la Collector's Edition, de venta exclusiva en tiendas (PVPR: 99,99 €) además de los objetos para los juegos de la Digital Deluxe Edition, la Collector's Edition contiene un surtido de botín para alimentar el orgullo de los jugadores por su facción:

Distintivo de lealtad de doble cara de la Alianza y la Horda (imponente emblema de doble cara para colocar en nuestro escritorio o estantería), Libro doble en tapa dura: Elegía y Una guerra justa (Esta edición limitada en tapa dura presenta dos







nuevas novelas de World of Warcraft, que cuentan la destrucción de Teldrassil desde los puntos de vista de la Alianza y de la Horda. Cada historia incluye ilustraciones originales exclusivas de esta edición.. Autores: Christie Golden y Robert Brooks), Banda sonora digital de Battle for Azeroth (descarga las emotivas piezas orquestales de la banda sonora de la expansión). Lo único malo de esta edición tan especial es que cuenta con un número limitado de copias. ¿Os parece poco? Pues lo mejor llega ahora. Cualquiera que haya precomprar Battle for Azeroth en formato digital a través de la Tienda de Blizzard recibirá la actual expansión, Legion, totalmente gratis.

Aunque no podremos resumiros todo si os contaremos algunos detalles interesantes de esta expansión. Lo demás ya lo podréis leer en el análisis que publicaremos en el siguiente número de la revista. Entre esta características podremos explorar dos reinos míticos (Como campeones de la Horda, viajaréis al imperio de Zandalar, como defensores de la Alianza, visitaréis la talasocracia de Kul Tiras, hogar de Jaina Valiente); reclutar razas aliadas (las nuevas razas aliadas jugables irán dotadas de sus propias habilidades raciales como pueden ser los tauren Monte Alto, los elfos del Vacío y los enanos Hierro Negro); la nuevas islas del Mare Magnum (expediciones insulares e imponeos a un amplio y cambiante abanico de enemigos, entornos y objetivos; combatir en el frente (lucharemos en los campos de batalla de un enorme frente de guerra cooperativo de 20 jugadores

para reclamar una ubicación estratégica. Acumulad recursos para ampliar las fuerzas de vuestra facción, liderad la carga de vuestras tropas contra los objetivos y combatid contra el comandante enemigo en este nuevo modo inspirado en las clásicas batallas de estrategia en tiempo real de la saga Warcraft); Imbuir vuestra armadura de un poder titánico (Buscad azerita, un nuevo recurso de valor incalculable que ha aparecido tras la marcha de la Legión Ardiente, y personalizad vuestra armadura con nuevos poderes y rasgos.); y subir hasta el nivel 120 (Seguid el rastro de la corrupción del Dios de la Sangre hasta las Catacumbas Putrefactas, desvelad los secretos de una cámara titánica perdida, escapad del reino de los muertos de Drust y muchas más cosas a lo largo de 10 nuevos niveles...).

Hasta aquí lo que os vamos a contar, lo demás... tendréis que esperar hasta el 14 de agosto.



WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

PLATAFORMAS: PC

GENERO: MMO

REALIZADO POR BIBI RUIZ

AZEROTH SE TAMBALEA TRAS EL DEVASTADOR ATAQUE DE LA LEGIÓN



La saga Atelier de GUST Studio celebra sus 20 años

El nuevo juego se lanzará para PlayStation4, Nintendo Switch y Steam

El título de este nuevo juego será Nelke & the Legendary Alchemists: Ateliers of the New World, y nos llegará en este invierno. El nuevo juego se lanzará para PlayStation4, Nintendo Switch y Steam, en formato físico para consolas y en formato digital para PC. Gracias a este juego se nos permitirá experimentar con los personajes de la apreciada serie con un apasionante enfoque nuevo centrado en la construcción de la ciudad.

Nelke & the Legendary Alchemists: Ateliers of the New World nos meterá en la piel de Nelke von Lestamm, una joven noble que siempre ha estado fascinada por la antigua leyenda de la Salvia del árbol Granzweit; una cuento acerca del árbol Granzweit del que se dice que otorga un gran poder a aquellos que lo descubren. A medida que crecía y se daba cuenta de que entre sus habilidades habilidades no se encontraba la alquimia, estudió muy duro para convertirse en una funcionaria del gobierno y ayudar a los que la rodeaban. El que Nelke está lista para su graduación en la academia, sin embargo, cambia su

vida para siempre al escuchar el rumor de que el árbol podría encontrarse dentro de las tierras de su padre cerca del pequeño pueblo de Westwald. Su padre le concede permiso para buscarlo pero con una condición – que se convierta en gobernadora de la zona y consiga convertir Westwald en una ciudad próspera.

A medida que trabajemos para dar forma ardua para convertir Westwald de un pueblo pintoresco en una floreciente ciudad, necesitaremos la ayuda de muchos alquimistas que se establezcan en la ciudad. Por ello el juego cuenta con los famosos alquimistas de las anteriores entregas de

NELKE & THE LEGENDARY ALCHEMISTS: ATELIERS OF THE NEW WORLD

PLATAFORMAS: PS4, SWITCH , PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CRISTINA USERO

la saga Atelier, entre ellos los de las entregas Salburg, Arland, Dusk, y de la trilogía Mysterious.

No podemos contar mucha más información pero no os preocupéis que pronto volveréis a tener noticas de esta longeva saga.





Si te quedaste con más ganas de jugar a este simulador de la Edad Media no sufras porque porque llega el primer DLC

Warhorse Studios lanza el primer DLC Premium con el nombre "From The Ashes" ("Desde las cenizas"). Kingdom Come: Deliverance ya cuenta con muchas horas de juego y no es sencillo conseguir todo, pues ahora veremos su contenido aumentado para PC, PlayStation 4, y Xbox One.

Este primer DLC de Kingdom Come: Deliverance, introduce un nuevo tipo de aventura. Gracias a él contaremos con la oportunidad de participar en la creación de una aldea, que resurgirá de las cenizas de un campamento de bandidos incendiado, para experimentar, de primera mano, lo que significa estar a cargo de la construcción de un nuevo asentamiento.

Como los recién nombrados agentes judiciales, deberemos decidir que estructuras construir primero, cómo quieren atraer a la gente y como resolverán las disputas entre los ciudadanos. La suerte de un alguacil es difícil, pero incluso



PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ISA GARCIA

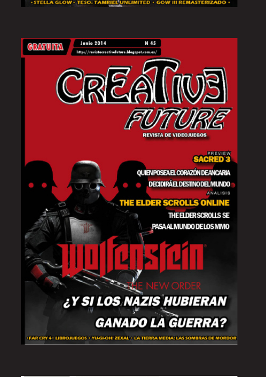
él puede disfrutar de un poco de diversión después de un duro día de trabajo. Llevar a dar un paseo a uno de los nuevos caballos, jugar a los dados o simplemente visitar la taberna local (que acaba de ordenar que se construya) son solo algunas de las actividades que se introducen en el juego con From the Ashes. En sus características principales cuenta con las gestión de una aldea donde controlar las finanzas, mejorar sus edificios para conseguir artículos únicos que nos ayudarán en nuestros viajes por Bohemia, la oportunidad de contratar NPCs especiales y mejorar nuestra producción con personajes conocidos del juego; y por supuesto mediar entre las disputas de nuestros ciudadanos.

70 números publicados





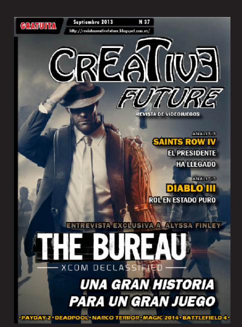












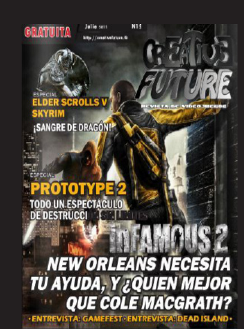


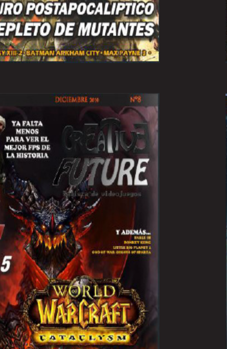
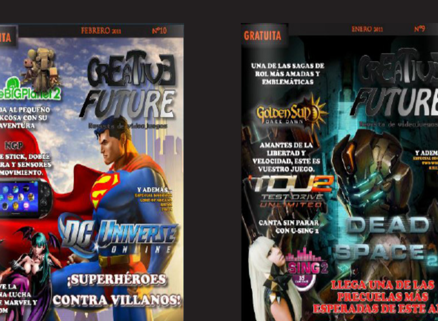






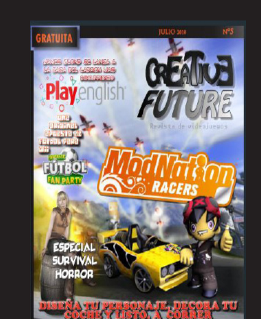
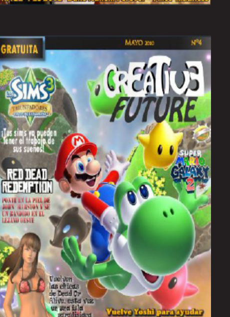


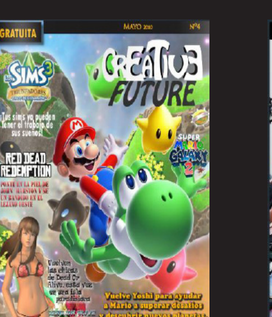



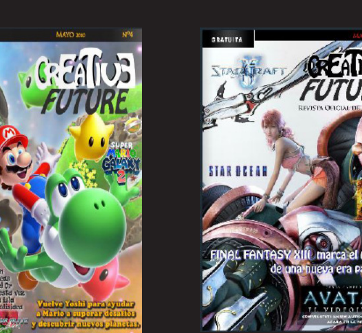




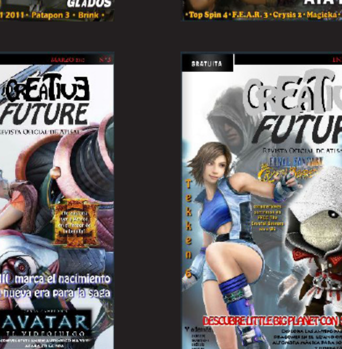













LAS BARRERAS DE UNA SOCIEDAD MODERNA

2013 fue la fecha de salida del último juego de Quantic Dream llamado Beyond Two Souls y que consiguió cautivar a los jugadores. Después de una larga espera, Detroit Become Human llega cargado de un gran mensaje

Detroit Become Human es una apuesta en escena en la que conviven androides y humanos, en la que uno son los sirvientes (androides) y otros sus amos (humanos), en la que todas las palabras que se dictan deben de ser llevadas a cabo, porque al fin y al cabo es lo que son los androides, solo seres que realizarán las tareas que le son ordenadas, sin sentirse cansados, sin tener que recibir un sueldo por su trabajo. Simples máquinas para ellos que se encargarán de enseñar al mundo que ellos no son simples estructuras tecnológicas con presencia humana, y en el que al final todo se convertirá en una lucha de igualdades. Un argumento que nos traslada a un posible futuro que podemos vivir, donde los androides toman nuestro lugar, donde nuestro trabajo desaparece, donde nuestro día a día se convierte en facilidades, al final y al cabo,

se convierte en la convivencia de dos clases de seres. Un futuro donde los humanos se muestran fríos, inertes antes los problemas que les rodean, egoístas y que desprecian aquello que tienen.

Con una apuesta innovadora por parte de Quantic Dream en la que se muestra todo el potencial que puede llegar a tener Playstation 4, se nos presenta la posibilidad de jugar con tres diferentes personajes, Markus, el sirviente de un viejo pintor, de Kara, una cuidadora a cargo de una niña y limpiadora, y de Connor, un androide qu[illegible] trabaja jun[illegible] a la polic[illegible] especializado en re[illegible]. Todos ellos se verán implicados en cuestiones morales, donde la barrera que les mantiene al orden de sus dueños se está viendo quebrada para darles libertad.

Una toma de decisiones se abre [illegible] dand[illegible] ección que [illegible] mos, [illegible] almente será beneficioso para e[illegible]s, o nos perjudicará, si es el ca[illegible]ino correcto para alcanzar la libertad, o una simple trampa para caer. Una cadena de consecuencias que podrá cambiar completamente nuestra historia. En el que nosotros nos convertimos en un androide más que lucha por sus derechos o en aquellos humanos que logran empatizar con ellos. Una inquietante historia que atrapará nada más comenzar.

Sus tres protagonistas cuentan con sus propias razones para querer su libertad, personalidades propias acompañadas cada una por su propia banda sonora, caracterizándoles como únicos. Unos acordes que han sido creados a la perfección con aquello que representa a cada uno. Y es que incluso cuentan con mecanismos jugables propios, en el caso de Markus podremos realizar una serie de piruetas para salir de las situaciones críticas, y en cambio, Connor analizará los escenarios en busca de pistas para realizar correctamente su investigación.

Durante las conversaciones que se desarrollan durante nuestro camino, se abrirá una serie de opciones a escoger, que serán determinantes para ganarnos a la gente o para todo lo contrario, teniendo que escoger con sumo cuidado nuestras razones. Es alarmante la cantidad de cambios que puede haber dependiendo del camino que uno tome, incluso de escenas que podremos ver nuevas y otras que dejaremos atrás. Animándonos a que rejuguemos varias



LUCHA POR LA LIBERTAD



veces a Detroit Become Human.

En cuanto a su jugabilidad se muestra un gran avance desde sus anteriores títulos, donde el movimiento de sus personajes es natural e incluso sus expresiones que logran transmitir aquello que están sintiendo o viviendo, aunque a veces se sigue observando cierta torpeza a la hora de manejar a nuestros protagonistas.

Destaca como siempre una ambientación y cuidado de personajes increíble que parecerán reales, donde cada detalle de la ropa, de sus rostros en la que los propios actores que le han dado vida parecen casi reales dentro de nuestra consola, la arquitectura de los edificios, del paisaje en general que nos trasladan a un futuro que podría ser posible.

GENERO: AVENTURA GRÁFICA
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY ENTERTAIMENT
DESARROLLADORA: QUANTIC DREAM

18
www.pegi.info

NOTA 9.3

DETROIT BECOME HUMAN

HISTORIA	9.3	GRAFICOS	9.2
MUSICA	9.2	JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	100		



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

A lo largo de cada capítulo conseguiremos una especie de créditos que nos servirá más adelante para comprar en el apartado extras material como diseño artístico, galería de personajes, videos de cómo de hizo e incluso visualizar las revistas, que son elementos coleccionables. Un modo de recompensar al jugador según vaya avanzando y en el que podremos disfrutar de todos los elementos que constituyen este gran juego.

Se nos dará la opción de cargar los capítulos individualmente para cambiar nuestras acciones y ver nuevas escenas y además así ganar más créditos para gastar en extras.

Como todos los juegos hechos por Quantic Dream y que agradecemos, es que el juego viene completamente doblado al español. De este modo nos sumergiremos aún más en la historia que nos contarán estos androides. ¿Estamos preparados para dejarnos llevar por la obtención de nuestra libertad? ¿Estamos dispuestos a enfrentarnos a nuestros medios?

CONCLUSIÓN

Detroit Become Human nos muestra una cautivadora historia que nos atrapará por completo en la que nos implicará por completo en nuestros protagonistas. Quantic Dream lo ha vuelto a hacer, ha creado algo maravilloso que nos tendrá en tensión en cada toma de decisiones. Nosotros decidimos nuestra historia.



UN FINAL PARA LA SAGA QUE DEJA UN BUEN SABOR DE BOCA

Estamos ante el último capítulo de Kazuma Kiryu, el Dragón of Dojima protagonista de la saga Yakuza que llega en exclusiva para Playstation 4

Vayamos a contar la gran historia que nos trae Yakuza 6. Más de un millón de fans viendo un concierto quedan impactados ante la confesión repentina de su ídolo: "Kazuma Kiryu es mi familia". En ese momento, un ídolo se convierte de nuevo en humano. Para Haruka Sawamura, el sueño había cambiado. Mientras tanto, Kazuma Kiryu, el Dragón de Dojima ha puesto un decisivo final a la guerra yakuza de las cinco ciudades. Kiryu y Haruka se reunieron y esto debería haber sido el comienzo de tiempos más tranquilos…

Antes de que Kiryu pueda regresar al Orfanato Morning Glory para vivir con Haruka y el resto de niños, vuelve a prisión para cumplir una sentencia de tres años por su papel en el conflicto. Para Kiryu, tres años es una sentencia breve, un paso necesario para limpiar las manchas de su pasado. Pero en estos pocos años, comienzan a desmoronarse los cimientos de su vida.

La retirada de Haruka de la opinión pública tuvo sus consecuencias. La joven con vínculos con la yakuza fue sentenciada por el público. Las calumnias de los tabloides transformaron todo en estruendo ensordecedor. Y no pasó mucho tiempo antes de que los otros niños de Morning Glory comenzarán a sentir sus efectos.



>>







Liberado tras cumplir su sentencia, Kiryu regresa al orfanato, donde los niños le informan de las dificultades que había tenido que afrontar Haruka. Pero esta había desaparecido. Sintiendo los efectos negativos que tenía en los niños, Haruka se arrastró en la noche sin ni siquiera mediar una palabra. Kiryu había regresado a Okinawa lleno de esperanza, pero solo encontró desesperación por sus fracasos.

Kiryu regresa a Kamurocho en busca de Haruka. Confiando en sus viejos amigos, intentando seguir su pista pero la pierde rápidamente. Pero justo en el momento en el que parece perder toda esperanza, recibe una llamada de su viejo amigo el detective Makoto Date. Haruka ha sido trasladada al hospital, víctima de un atropello. Está inconsciente y en una situación crítica.

Kiryu se apresura a llegar al hospital, donde encuentra a Haruka en la UCI. En las afueras de Kamurocho, Haruka había sido atropellada por un coche. El sospechoso sigue fugado y Haruka puede que no vuelve a despertar nunca.

Kiryu está devastado. Pero un pequeño detalle se añade a su estado de shock. En el accidente, Haruka había arriesgado su propia vida para proteger otra. Date le muestra a Kiryu un bebé, sonriendo inocentemente. Su nombre es "Haruto Sawamura". El niño es el hijo de Haruka. La única pista que Date podía ofrecer a Kiryu era que Haruka había llegado a Hiroshima.



Onomichi Jingaicho, una antigua ciudad portuaria al este de Hisroshima… Allí, la sombra de una organización criminal se cierne sobre todo – la Alianza Yomeki. El tercer mayor sindicato yakuza de Japón, que nunca se había aliado con el Clan Tojo o la Alianza Omi.

Kiryu estaba a punto de poner un pie en territorio inexplorado, donde el Clan Tojo no tenía influencia. Pero ¿por qué Haruka había ido a Hiroshima? Consciente de los peligros que se anteponen ante sí, Kiryu, con Haruto a cuestas, parte hacia Hiroshima. Su única pista, una foto de Haruka tomada en algún lugar de Onomichi. En esta apacible ciudad, las reglas de una gran ciudad no se aplican. Y en esta ciudad adormilada, todo el mundo tiene sus secretos…

Tenemos una historia con una duración considerable e interesante pero que además aumentará un montón si decidimos hacer las misiones secundarias y más aún si queremos invertir tiempo en probar todos los minijuegos. Si sumamos todo y no somos muy mancos seguro que como poco contamos con más de cuarenta horas de juego, más que de sobra para saborear el final de esta longeva saga.

De antemano te contamos que no hace fala haber jugado a los anteriores, podremos seguir la historia de principio a fin sin ningún problema, sin dejar de







entender nada. Encima veremos muchos videos que nos meterán en ambiente y una gran cantidad de conversaciones, sobre todo en las primeras horas de juego, que no se dejarán detalle sin contar. ¿Y si hemos jugado a todos los anteriores? Pues en tal caso lo mejor será que veremos la gran evolución que ha ido tomando la saga disfrutando de una historia buena, acorde con las vividas y como siempre con nuestro ya conocido protagonista.

Centrándonos en las primeras impresiones que nos ofrece Yazkuza 6, al principio tenemos diálogos muy largos y todo en inglés. Seguramente los seguidores de Yakuza estarán acostumbrados a esto pero para los nuevos que nos unimos a la saga nos hubiera gustado tenerlo al menos subtitulado al castellano porque es una historia muy profunda y es posible que se nos escape parte de lo interesante que nos cuentas. En verdad el idioma está bien, a fin de cuentas el juego toma más carácter y más realismo escuchando en japonés las voces.

En el modo combate veremos un fuerte en el juego. Tenemos montón de batallas donde pelearemos contra todo tipo de matones, pegaremos palos de todos los tipos, contaremos con QTE que nos harán golpear con una fuera brutal, ataques combinados con aliados, ataques fuertes cuando recargamos la barra, e incluso cada golpe, dependiendo de donde se dé producirá una animación distinta dejándonos disfrutar de unas físicas espléndidas. Las batallas se harán intensas y siempre quedaremos con ganas de dar más palos. Además cuenta con una gran cantidad de habilidades para cambiar y mejoraras que harán que el personaje cambie mucho con cada punto gastado.



>>



MINIJUEGOS Y RECREATIVAS NO FALTARÁN EN ESTA ENTREGA

Los minijuegos no se acaban en esta saga, ya que es una característica obligatoria de la saga. Siempre tendremos divertidos y locos minijuegos que nos harán pasar un buen rato, desde jugar a los dardos a por ejemplo irnos a hacer pesas al gimnasio. Y por supuesto, siempre tendremos los karaokes para ver que tan bien jugamos. Como siempre esto nos ha encantado, podemos pasarnos horas y horas jugando a estos minijuegos, peganonos unas risas con los amigos y es que hasta podemos jugar a antiguos juegos de SEGA en las máquinas recreativas, si te compras el juego no dejes de probarlos todo porque segurísimo que más de uno te enganchará un buen rato. No vamos a hablaros de todos todos los minijuegos en detalles pero seguro que solo con el nombre de ellos os podréis imaginar que os vais a encontrar: pesca submarina, bares, café de gatos, el bebe está llorando, templos y santuarios, béisbol, Clubes de Cabaret (Cuidado con este que está un poco subido de tono…), y muchos más entre ellos las recreativas de Virtua Fighter, Puyo Puyo y Mahjong.

Si queremos hablar del apartado gráfico tenemos un juego con muchos escenarios colorillos, con ciudades llenas de contenidos, neones y carteles luminosos. Este apartado está muy cuidado. Tiene una ambientación perfecta que encajará en cada situación y nos acompañará durante toda la aventura haciendo de ella una experiencia muy gratificante. Pasaremos por vistosos entornos desde nomichi, una bella ciudad portuaria ubicada en la Prefectura de Hiroshima, hasta la última evolución de Kamurocho, el mayor distrito de luces rojas de Tokio. Explorar el juego molará mucho porque como detalle es de decir que este juego es el primero de la saga que ha sido desarrollado desde cero para Playstation 4.

GENERO: ACCIÓN	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SEGA

18 www.pegi.info

NOTA 8.9

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

		HISTORIA	9.4
GRAFICOS	9.2	MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	4.4

PS4 Yakuza 6 THE SONG OF LIFE 18 SEGA

REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

CONCLUSIÓN

Yakuza 6 es un juego que gustará mucho tanto a amantes de la saga como a personas que quieran probar un juego de acción con unas historia profunda, mucho palos que pegar, buenos gráficos, muchos minijuegos pero con la contra de que llega subtitulado al inglés con sus voces en japonés.



CREA Y GESTIONA TU PROPIO PARQUE DE DINOSAURIOS

El juego perfecto para los amantes de los dinosaurios. Seremos el dueño y señor de nuestro propio parque de atracciones, aunque en vez de montañas rusas y otros elementos del estilo contaremos con dinosaurios de todos los tipos ¿Preparado para entrar a Jurasic World?

Lo bonito de este juego es que con el tutorial iremos creando un parque desde cero. Comenzaremos en los inicios donde no hay dinosaurios, donde aún no conocemos el ADN de casi ninguno de estos gigantes, ni contaremos con servicios necesarios para controlar el buen funcionamiento del parque. El proceso más común y más necesario para sacar un nuevo dinosaurio del huevo será mandar una expendición a buscas fósiles con los que investigar, una vez tengamos esos fósiles analizarlos para descubrir el ADN, cuando tengamos suficientes ADN crear el dinosaurio tal cual o añadirle mutaciones genéticas y finalmente incubarlo hasta que rompa la cascara y pueda ser soltado al mundo actual. Es un proceso bonito, entretenido y cargado de pequeños detalles que tendremos que contralar. Mientras tanto deberemos dar de comer a los que ya están vivos, cuidarlo (poniendo vacunas y demás si se encuentran mal), sedarlo para trasportarlos a otros lugares si fuera necesario o incluso venderlos para sacar dinero para el parque y por supuesto tenerlos vigilados.

Toda la gestión será importante.

Desde las vallas electrificadas hasta la comida para los depredadores. Habrá que tener en cuenta las cosas obvias como saber que si metemos en el mismo recinto depredadores y herbívoros, los primeros se alimentarán de ellos y nos quedaremos sin atracciones hasta cosas como sobrevivir a un apagón y que no se nos escapen los TRex para comerse a nuestros turistas.

Para mantener funcionando el parque deberemos montar una o más centrales eléctricas, todo depende del tamaño de nuestro parque y de las instalaciones de las que dispongamos. Además de montar tendidos eléctricos para unos estos edificios y que todos puedan recibir electricidad y una estación de tensión para darles electricidad a una zona determinada porque sin eso poco podremos hacer. Después iremos construyendo los edificios necesarios para investigar, explorar e incubar los huevos de dinosaurios, y finalmente las atracciones para que los turistas puedan disfrutar de una experiencia completa. Este proceso se hace divertido y gratificante al comienzo pero conforme avanzamos de islas nos encontramos ante un juego bastante lineal y con poco fondo donde explotar todo el potencial con el que podría haber contado.

El diseño de los mapas es muy chulo. Contamos con amplios entornos cubiertos de verde y agua donde podremos quitar o añadir árboles, lagos o montañas a nuestro antojo. El diseño de los dinosaurios con la gran variedad que hay de estos está genial. Estos están muy bien recreado y podemos ver cómo sin nuestra ayuda harán su vida dentro del recinto que le hayamos asignado. Cada uno de estos contará con varias características que deberemos de estudiar y cuidar si queremos que prosperen y vivan mejor. Como vigilar su estado de salud, si está alimentado, que tenga disponible suficiente agua para beber, saber si se encuentra cómodo en el recinto donde está, que le parece el entono y si hay demasiado 'amigos' a su alrededor. Será imprescindible además curarlo en caso de estar enfermo y sobre todo vigilar que no se propague un virus que pueda acabar con todos.

Referentes a las Islas donde jugamos, inicialmente solo contaremos con una isla donde montar nuestro parque pero con el tiempo podremos desbloquear unas cuantas más para así expandir nuestro parque más allá de los limites iniciales. Como colofón final tendremos una Isla donde haremos uso de todo lo obtenido durante el recorrido en las otras, tendrá su toque de independencia pero tal vez se quede algo flojo en la experiencia que nos ofrece. En esta última isla si contaremos con la opción de cambiar varios apartados como el clima y la dificultad entre otras con lo que haremos el juego algo distinto, complicándolo tanto como queramos.

Cuantos más dinosaurios tengamos más visitantes querrán venir a nuestro parque. Pero la calidad prima solo la cantidad por lo que la variedad de estos será importante para que vengan a visitarnos. Tenemos que invertir tiempo y dinero en visitar lugares donde escavar para posteriormente analizar estos fósiles y así conseguir el genoma que tanto ansiamos para la crea-





MUCHOS DINOSAURIOS PERO ECHAMOS EN FALTA LOS VOLADORES Y ACUÁTICOS

ción de una nueva criatura. Cuando dispongamos del 50% del genoma de un dinosaurio podremos crear uno aunque si el porcentaje es muy bajo posiblemente perderemos al dinosaurio a la vez que una gran cantidad de dinero. Lo mismo ocurrirá si queremos mutarlos. Podremos añadirle mejoras genéticas que ayuden a aumentar su supervivencia como una mejor defensa, o alargando su vida pero cada mejora hará que sea más difícil incubar el huevo, pero ahí está la gracia de si queremos tener los mejores dinosaurios, además de que sean únicos en su especie. Si echamos en falta que los dinosaurios que tenemos se centren solo en los terrestres porque hubiéramos disfrutado mucho contando con dinosaurios acuáticos y sobre todo con los voladores. Como toque final nos hubiera gustado contar con dos características más que suelen gustar bastante en los juegos de este estilo y que echamos en falta. Por un lado que no tenga pausa. Todo buen jugador de estrategia disfruta pausando el juego para revisar que todo está bien, para preparar que va a ocurrir en los siguientes ratos e incluso para solventar los momentos de crisis con tranquilidad. No es una falta que le haga mal al juego pero nos hubiera gustado tenerlo. Por otro lado es un indicador de velocidad porque en ciertos momentos del juego, cuando ya llevamos todo sobre ruedas siempre gusta acelerar el tiempo para llegar un poquito más lejos, ya sea porque que salgan antes los dinosaurios, por no hacer largos los tiempos de espera de las investigaciones, o simplemente porque queremos dejar avanzar el tiempo para ver cómo avanza nuestro parque. Nuevamente no es un fallo del juego pero si un añadido que nos hubiera gustado tener.

GENERO: SIMULADOR
PLATAFORMA: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: BEST VISION
DESARROLLADORA: FRONTIER DEVELOPEMENTS

16 www.pegi.info

JURASSIC WORLD EVOLUTION

NOTA	8.5
TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	9.1
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Jurassic World Evolution tiene todo lo esperado en un gestor de parques jurásicos porque cuenta con muchos dinosaurios, con investigación, atracciones para los turistas y una completa línea desde la escabación de los fósiles a la vida y muerte de los dinosaurios. En contra peca de ser corto de contenido, ya que con unas cuantas horas habremos explorado todo lo que no ofrece y solo nos quedará poblar el mundo de dinosaurios.

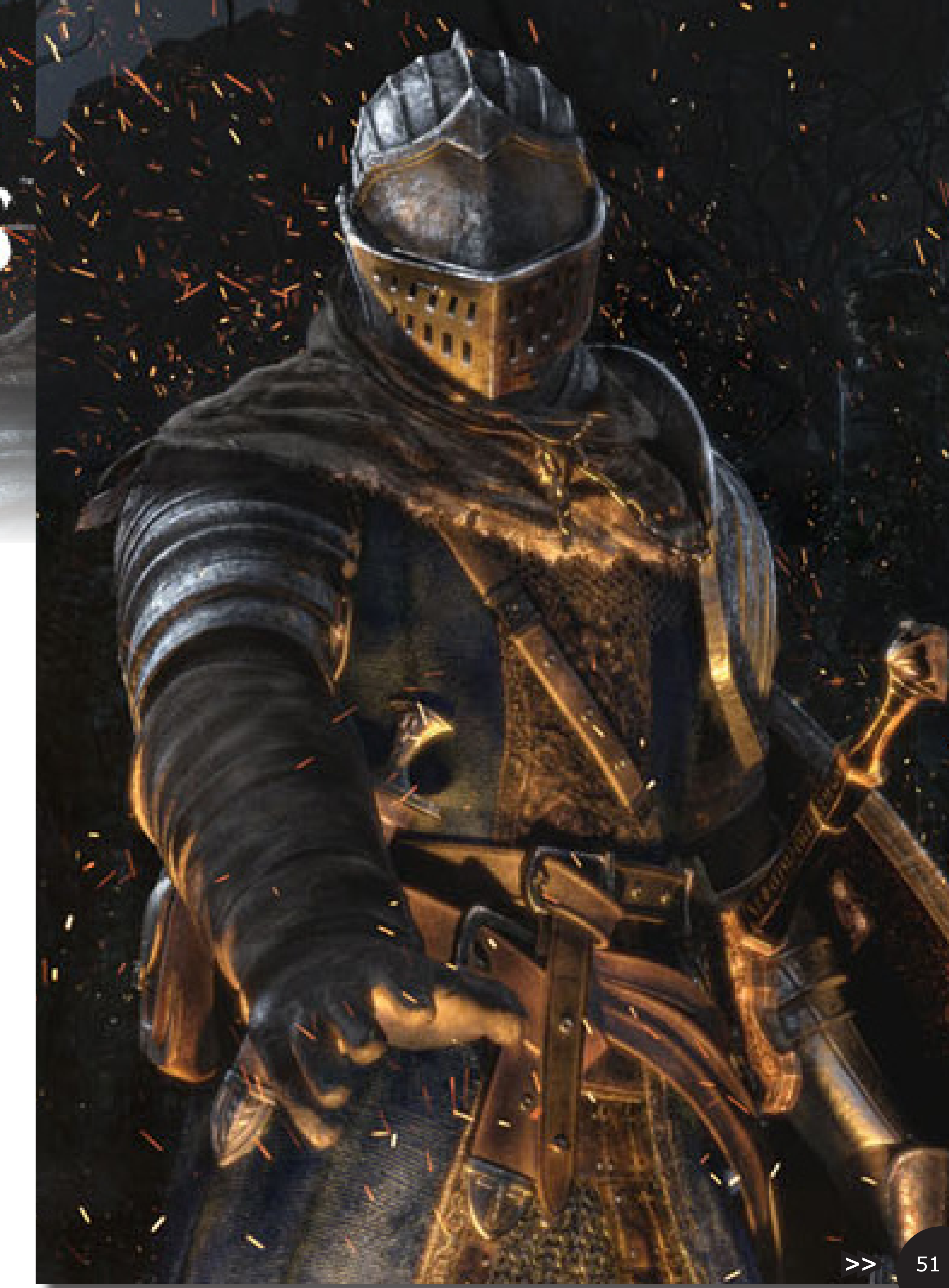
DARK SOULS
REMASTERED

NO SERÁ FÁCIL PERO SI PLACENTERO

Un juego para los amantes de los retos, y de la dificultad, de los jugadores que huyen de las ayudas y lo sencillo, Dark Souls Remastered ahora en nuestras consolas de nueva generación

Dark Souls se metió a fuego en los corazones de muchos jugadores de rol, y tanto para estos que ya lo jugaron como para los nuevos nos ha llegado una versión más que remasterizada para volver a vivir esos momentos de desesperación, de frustración y finalmente de pura adrenalina y entusiasmo cuando íbamos superando los retos que nos brindaba el juego.

Si ya jugaste al juego original tendrás una duda ¿Vale la pena comprar esta remasterización? La repuesta es que jugar a un Dark Souls siempre mola. Tendremos el primer juego en todo su esplendor pero con mejoras notables que agradeceremos desde el pri-





mer minuto. Además este juego cuenta con la expansión por lo que algo más de contenido nos dará para divertirnos, o pasarlo mal, o mejor dicho, para sufrir para luego disfrutar de la victoria.

El juego cuenta con una mayor fluidez en el juego que lo hará más ligero, entre ello que los tiempos de carga serán casi nulos, y un afinamiento en la banda sonora que nos deja disfrutar al máximo de su interesante banda sonora.

Morir, morir y morir será el eterno problema con el que nos encontraremos pero no desistáis porque si no sois capaces de alcanzar vuestra meta al principio lo haréis tarde o temprano porque la dificultad irá bajando progresivamente con cada muerte vuestra. No tengáis problema en volver cien veces a la hoguera más cerca para curaros, mejor una retirada a tiempo que una dolorosa muerta que conllevará volver al punto para recuperar nuestras almas perdidas.

En ese juego no funcionará lo de machacar botones porque disponemos de una barra de resistencia que se gastará y además, bastante rápido. Podremos pegar todas las veces que queramos pero con cabeza. Aprovechar siempre los momentos de flaqueza de los enemigos aunque algunos nos lo podrán muy difícil.

El que avisa no es traidor y este juego no es sencillo. Es un juego sufrido, con sufridas batallas por



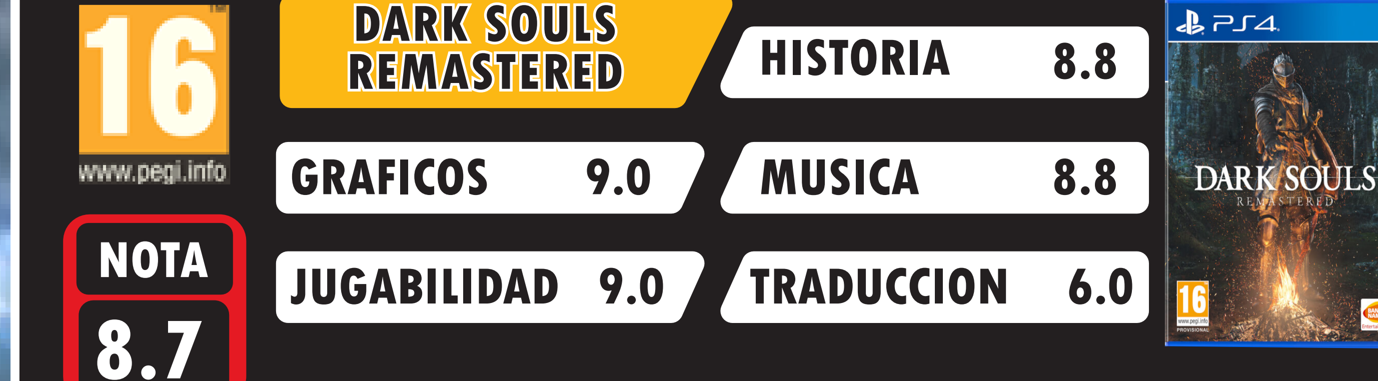
la supervivencia. En todo momento nos sentiremos débiles aunque vayamos equipados con la mejor armadura que nos podamos encontrar, si conseguimos dominar el juego podemos sentirnos orgullosos de ser buenos jugadores. No os confiéis con ningún enemigo porque habrá enemigos fáciles pero siempre pueden ser mortales para nosotros. Cualquier enemigo intentará matarnos y si lo dejamos lo hará, si nos descuidamos también y si somos lentos en ejecutar nuestros movimientos y/o estrategias también. No bajéis la guardia en ningún momento porque ellos no lo harán, además de que se penaliza cada muerte, nuestra vida se irá reduciendo además de que perderemos las almas ganadas pero con la opción de ir a buscarlas al punto donde nos mataron. Os recomiendo que nada más revivir lo primero que hagáis es buscar estas almas aunque luego salgáis corriendo y decidáis no matar al enemigo que os aniquilo porque sin almas no mejoraremos y por supuesto nunca acabaremos con ese enemigo. Si los enemigos normales os parecen difíciles, ya veréis los jefes finales. Para ganar batallas hay que estudiar a los rivales y seguir el baile que nos lleve hasta la victoria que siempre nos pedirá lo mejor de nosotros e incluso a veces más.

No esperéis que las armas y armaduras os caigan del cielo ni tampoco que tengáis millones de estas en cualquier rincón o cofre. Si queréis mejorar el equipo os lo ten-



dréis que ganar. Consiguen almas y cámbialas por armaduras y armas pero siempre elige bien porque serán costosas y las almas no siempre serán fáciles de obtener.

Recorremos muchos pasillos donde nos perderemos y donde llegaremos a las ansiadas hogueras que nos harán resoplar en más de una ocasión. Durante todos estos recorridos no tendremos un camino de rosas, ya que veremos muchísimos enemigos a los que tendremos que eliminar si queremos avanzar por el mapa.



Los gráficos como es normal se han mejorado en esta versión. Echábamos en falta unos mejores gráficos en la versión anterior y ahora parece ser que From Software ha pensado en nosotros. Podemos disfrutar de los grandes y bonitos paisajes que inundan este mundo. Además la iluminación y la ambientación si ha sido mejorada con creces, simplemente os encantarán. Los frames por segundo y la resolución se han estirado para adaptarse a las nuevas consolas y ofrecer detalles que hasta ahora no habíamos apreciado. Con esto no decimos que no se nota que es un juego de otra época pero al menos lo han vestido para la ocasión. El juego no destaca en su día por sus gráficos ya que el fuerte es la dureza con la que nos aborda el avance en la aventura y eso lo han mantenido y por muchos juegos que llevemos a la espalda, por muchas horas de vicio que hayamos tenido, un Dark Souls siempre será un Dark Souls y con él sufriremos desde el principio hasta el fin porque solo los mejores sobrevivirán.

CONCLUSIÓN

Dark Souls Remastered es un juego de rol para los buenos amantes del género y sobretodo para los que buscan un reto. Es un juego completo en todos los apartados. Si probaste el primero no te digo más, si no lo has jugado esta es tu oportunidad de probar si eres un buen jugador de rol.



RAFA NADAL ESTARÁ PRESENTE ENTRE EL ELENCO DE TENISTAS

Los juegos de tenis no es lo que más abunda en este momento por lo que agradecemos mucho que haya salido es AO International Tennis y si encima cumple con todo lo esperado mejor aún.

AO International Tennis es un simular de tenis que nos ofrece una bonita experiencia de juego. AO se basa en el Open de Australia y cuenta con dieciocho jugadores además de los que podamos crear nosotros. Entre estos veremos por supuesto al gran Rafa Nadal. Es muy interesante que podamos escoger a tenista ya conocidos, aunque como he comentado siempre podremos crear a nuestra estrella pero a la hora de jugar las diferentes entre ellos serán jugables pero no gráficas. No estoy diciendo que hay un juego de caras random o que todas tengan el mismo patrón pero por ejemplo en los juegos de futbol notamos claramente que los jugadores tienes movimientos propios, y animaciones que lo hacen distinto de los demás, pues en



este AO International Tennis no quedará tan claro ese tema.

Un tema que siempre surge en este tipo de juegos es el tema de la licencia. AO International Tennis no las tiene todas, ni si quieres tiene demasiadas pero ha suplido esto con un sistema de creación de personajes muy completo además de la opción de compartirlas con la comunidad por lo que seguro que si buscamos por ahí encontraremos al tenista que estemos buscando o también podemos compartir nuestras creaciones para que las usen otros jugones.

En lo que se a modos de juego dispondremos de modo un jugador, partidos dobles y mixtos ente otros. Te aviso que si quieres un reto real a la hora de jugar contra la IA usa los niveles más altos porque de otra forma nos será sencillo ganar los partidos. En los niveles altos la IA peleará más las pelotas y nos podrá la pelota en lugares más complicados con lo que tendremos que darlo todo si queremos ser su rival.

El modo que se sale de lo normal es el modo carrera en el que cogeremos un tenista y lo llevaremos a la gloria. Con cada partido ganado, con cada pelota que puntúe a nuestro favor estaremos más cerca de ganar dinero, y con este comparemos mejoras para las estadísticas.

Al sistema de disparo tendremos que adaptar y eso nos supondrá un buen rato pero cuando le pillamos el truco es bastante intuitivo. El tiempo que tengamos pulsado el botón a donde apuntemos antes de disparar y donde apuntemos mientras la pelota está en el aire. Si queremos acertar siempre pero no ponérselo complicado al rival solo tendremos que hacer un tiro centrado y nos aseguremos que entra en la pista pero no ten-







GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BEST VISION

DESARROLLADORA: BIG ANT STUDIOS



NOTA 7.6

AO INTERNATIONAL TENNIS

TRAYECTORIA	7.6
GRAFICOS	8.0
MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	8.1
TRADUCCION	6.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

dremos tanta seguridad de que nos servirá para hacer un punto. Suena complicado, pero solo será difícil pillarle el truco porque después de eso nos comenzará a gustar y nos será muy intuitivo jugar.

En el apartado gráfico tenemos un problema. Lo malo del juego es que será todo muy repetido sin mucha variedad y con detalles tan absurdos como que veo los recogepelotas en el campo, e incluso en posiciones distintas en cada escena pero… no se mueven. No recogen ni una pelota, no van a por ellas, ni siquiera parpadean. Por otro lado tenemos que con el editor de personajes podremos hacer virguerías, que los estadios están detalles con mucho nivel y que los tenistas conocidos son reconobles.

Por último el modo online. Este funciona muy bien. Todas las partidas las hemos jugado sin problemas de lag o conexión pero hemos visto un tema que no nos ha gustado y es que no hay penalización para los jugadores que deciden desconectar cuando están perdiendo para que sus estadísticas no bajen y seguir en el mismo puesto del ranking mundial.

CONCLUSIÓN

AO International Tennis no es la panacea en lo referente a juegos de tenis pero tiene una gran ventaja y es que hay pocos juegos en el mercado. Cuenta con unas cuantas licencias, con un editor de personajes muy completo y un sistema de jugabilidad rompedor.



TODOS LOS CLÁSICOS DE SEGA EN UN SOLO DISCO

Si pensabas que habían llegado todos los juegos de antaño estás equivocado porque SEGA llega a las nuevas consolas con cincuenta clásicos

Los juegos retro nunca pasan de moda, muy al contrario, cada vez son más los juegos que vuelven a ver la luz, los que sufren remasterizaciones y porque no hasta consolas traídas de nuevo al mercado con un nuevo formado para adaptarlas a nuestras consolas. En este caso tenemos un pack de cincuenta juegazos de Medadrive en un solo disco, accesibles de manera rápida, con puntos de guardado y hasta logros. Sin duda es una recopilatorio que te dará cientos de horas de juego, juegos a los clásicos, y horas donde en muchas de las ocasiones sufriremos mucho para pasarnos un juego. La ventaja es que ahora con el retroceso y los puntos de guardado rápido esta dificultad será menos pero no por ello os pasareis todos los juegos con facilidad.

Es un recopilatorio de juegos que nos llevará atrás en el tiempo. Para dar más ambiente nada más entrar en el juego veremos cómo conta-

mos con todos los cartuchos de los juegos en una estantería, y nuestra megadrive conectada a una tele 'de las antiguas' donde pondremos los cartuchos que queramos usar antes de comenzar a jugar. Entre otros detalles de esta habitación tendremos decoración retro como una alfombra de Sonic, un tocadiscos, altavoces antiguos, una espada del Golden Axe, nuestras estantería de ligros y hasta unos posters de la época, como no, de juegos de Sega: Golden Axe y Shinobi. Como detalle podemos deciros que hay un reloj que marca la hora actual, y la iluminación de esta habitación se ajustará a la hora real que tengamos cuando estemos jugando.



No nos aburriremos porque contamos con juegos de todos los géneros por si nos cansamos de jugar a un estilo irnos a otro totalmente distinto (acción arcade, shooters, beat'em ups, puzles,…) . Entre estos juegos contaremos con algunas continuaciones como por ejemplo de Sonic que contaremos con más de uno y de dos juegos de la franquicia. Si nunca habéis jugado a estos juegos descubriréis verdaderas joyas ya que algunos de los juegos para la época en la que se mostraros eran verdaderas novedades e incluso ahora parece que las mecánicas y los estilos de juego no han pasado por tantos años.

Cuenta con tiempos de carga muy rápidos, con una estética acorde de lo esperado y al haberle incluido el botón de avance rápido no tendremos problemas es avanzar hacia delante las escenas que no tengamos ganas de ver, o bueno, leer más rápido algunos de los textos que tan lentos se mostraban o que nos conocemos de memoria.

No tenemos todo el catálogo de la consola pero si son muchos los juegos que nos encontramos y sobre todo para todos los gustos. Seguramente echareis en falta unos cuantos pero seguramente si hubiera cuatro juegos más nos seguirían faltando, así que pensamos que es un número interesante. Los juegos llegan tal cual eran, sin cambios pero con algunos añadidos interesantes como puede ser el sistema de logros, los retos que tendrán muchos de los juegos, la manera de visualizarlos con filtros (Escalado de píxeles y el filtro de líneas de barrido), los puntos de guardado y el modo velocidad donde podremos echar hacia atrás o hacía delante a un ritmo frenético desde cualquier momento de juego con lo que podemos saltar partes del juego que ya conocemos demasiado, tiempos de espera o incluso volver atrás para repetir alguna parte que se nos haya escapado.

Si es cierto que algunos de los juegos los hubiéramos cambiado por otro de su misma franquicia como pasa con Virtual Figther pero es posible que Sega se guarde alguna sorpresa para más adelante y no quiere que nos quedemos sin ninguno o quedarse sin grandes títulos para lo que queda por venir.

GENERO: PLATAFORMAS
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: SEGA



CONCLUSIÓN

SEGA Mega Drive Classics es un recopilatorio muy completo, con muchos juegos, con grandes clásicos de Sega, puntos de guardado, logros, retos, y todo lo que conlleva retomar de nuevos juegos que teníamos olvidados o que hacía muchos años que no probábamos.



CONAN EL BÁRBARO LLEGA A LA CONSOLAS

Un juego de supervivencia que ha logrado vivir durante bastante tiempo entre muchos competidores ahora se abre paso para las consolas de esta generación.

¿Qué te suena el juego? ¿Qué piensas que lo has jugado ya? Pues es posible porque el juego ya estaba disponible para PC pero ahora se adapta a las consolas con más contenido. Este contenido extra no es poca cosa ya que es una importante actualización donde nos encontramos con nuevas áreas. La versión de lanzamiento incluye los nuevos biomas Swamp y Volcano, e introduce la versión actualizada del nuevo estilo de juego Purge donde los monstruos atacarán e intentarán derribar tu base.

El juego ha estado disponible durante bastante tiempo en Early Access y gracias a eso tenemos hoy un juego fuerte, profundo y con unos pilares robustos. Durante todo este tiempo el juego ha crecido tanto que ha llegado incluso a doblar su contenido y con cambios en las características que nada tienen que ver con lo que ofrecía en sus comienzos.

Estamos ante un juego de supervivencia sobre mundo abierto ambientado en el mundo de Conan el Bárbaro. Hemos sido exiliados, desterrados y oprimidos, estamos sentenciado a vagar por un desierto salvaje en el que los débiles son aplastados y solo los fuertes pueden vivir. Recorreremos un mundo inmenso, repleto de ruinas de antiguas civilizaciones donde descubrirnos cientos de sitios, montones de secretos y lo importante, donde podremos ser lo que que-

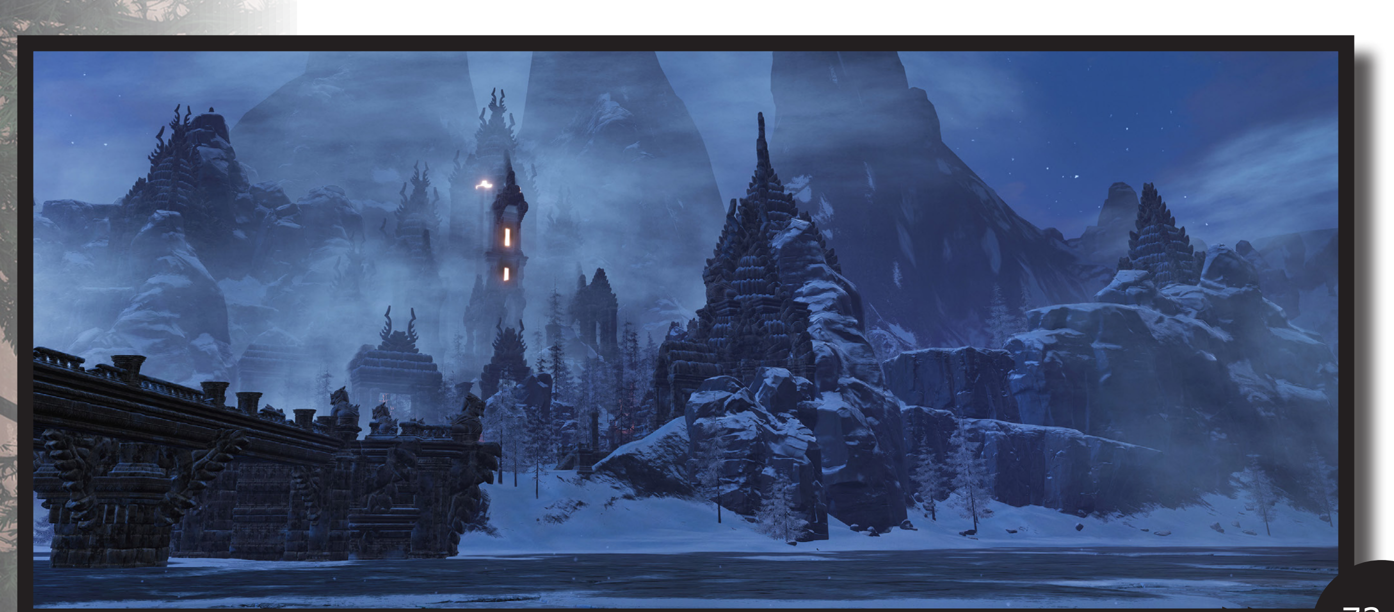


ramos… siempre que estemos a la altura.

Crearemos nuestro personaje con un completo customizador donde después de un buen rato y configurando bastantes opciones tendremos a nuestro exiliado para comenzar. Los rasgos no serán muy importante a la hora de jugar más allá de la estética del personaje pero por ejemplo el Culto de los cuales contamos con más de cinco distintos si será algo importante a tener en cuenta que puede cambiarnos el juego de una u otra forma. Tener en cuenta que nosotros haremos sacrificios siempre a nuestro Dios, y de ese tomaremos el control en ciertas ocasiones para realizar destrozos a lo bestia.

Estará muy chulo cuando le sacamos el corazón a nuestros enemigos (chulo para nosotros no para él) y hacemos un sacrificio en un altar para conseguir bendiciones de nuestro Dios. Y mejor aún, podemos tomar el control de los dioses para reventar enemigos y destrozar sus casas.

Como es de suponer la supervivencia será importante, tomará uno de los papeles cruciales del juego. Cazar a animales para conseguir recursos, o cazar monstruos para robarles sus tesoros será solo una de las partes que incluye este apartado del juego. Pero no todo podía ser bueno, para conseguir todo esto deberemos superar retos difíciles y penalidades, todos querrán acabar con nosotros y estaremos en un terreno hostil donde deberemos aguantar tormentas de arena y otras piedras en el camino. No nos olvidemos de detalles tan básicos pero tan importantes como hidratarnos y comer. Buscar sitios





de agua potable y matar animales para obtener comida será crucial para nuestra supervivencia también. Esto es un detalle que llevaba muchos tiempos abandonado pero en los últimos juegos del género además de la búsqueda de recursos para construir, la exploración para curtirnos de tesoros contamos con que debemos de mantener un especial cuidado en las necesidades básicas, dándole al juego un mayor realismo ya que aunque queramos descubrir nuevas ubicaciones para limpiarlas de tesoros, tendremos que pensar en nuestra salud.

Solo matar no será una opción. Si tanto enemigos hay, una opción es ponerlos de nuestro lado. No será fácil, al menos para ellos pero con un poco de insistencia, por ejemplo ayudándonos de la rueda del dolor podremos convertirlos a nuestro favor para contar con nuevos apoyos, que nunca vienen mal. El comienzo será duro porque no será como eso juegos en los que se nos da todo: una bonita armadura, un sitio donde refugiarnos, y amigos por todos lados. No, contaremos solo con nuestras manos y lo demás dependerá de nosotros. Tendremos que sobrevivir en un mundo salvaje donde iremos forjando nuestra historia, donde podremos llegar hasta crear nuestro propio Clan, construir nuestra casa e incluso ciudades enteras.

Entrar en detalle de sus regiones, sus lugares de interés, mapas, tipos de enemigos, criaturas que encontramos, objetos necesarios, armas, armaduras y demás alargaría el análisis hasta unos límites no deseables para nadie por lo que



imaginaros que si tenemos un juego enorme de mundo abierto con cientos de sitios para visitar qué cantidad de cada cosa podremos encontrar, y si no tienes tanta imaginación ¿Por qué no descubrirlo por ti mismo? Lo único que os voy a decir es que los tipos de armas serán de lo más variado, desde arcos hasta armas de asedio, e incluso alguna que otra gigantesca sorpresa

Al ser online ¿qué podemos decir del multijugador? Podemos jugar con montones de personas o con solo invitados si montamos nuestro propio servidor. Tanto uno como otro estarán bien, con buena fluidez a la vez que mucho contenido para explotar, la ventaja que solo con amigos nosotros marcaremos las reglas pero también es cierto que la sorpresa de ir encontrando gente por el camino gusta bastante.

Si te gustan las ediciones coleccionistas, este juego cuenta con una de ellas. Con esta edición podemos conseguir una gran cantidad de artículos exclusivos tanto físicos como digitales: FIGURA (figura de Conan el Bárbaro de poliresina de 15 cm, modelada según el personaje de Conan); CÓMIC PERSONALIZADO (cómic impreso a todo



color creado con la colaboración de Dark Horse Comics. El cómic cuenta la historia de Conan en una de sus aventuras por las tierras del exilio); BANDAS SONORAS (tres bandas sonoras con la música de Conan Exiles, Age of Conan: Hyborian Adventures y Age of Conan: Rise of the Godslayer); LIBRO DE ILUSTRACIONES (increíbles ilustraciones que ayudaron a los desarrolladores a visualizar el juego); MAPA DEL MUNDO; CÓMICS DIGITALES (código para desbloquear seis cómics digitales que narran la historia completa de "A Witch Shall Be Born"); LIBRO DE ROL DIGITAL (código para desbloquear el libro de reglas digital a todo color de 368 páginas creado por Modiphius para su juego de rol de mesa de Conan.) ; y LIBRO ELECTRÓNICO (código para desbloquear el libro electrónico "The Coming of Conan". Este libro electrónico de 496 páginas, ilustrado por Mark Schultz, contiene los primeros trece relatos de Conan escritos por Robert E. Howard.).

CONCLUSIÓN

Conan Exiles es un juego grande, con mucho contenido, con muchas opciones de juego y con grandes momentos. Incluye muchas zonas para visitar, criaturas para matar, posibilidad de jugar solo con amigos además con el mundo libre y cuenta con más de alguna sorpresa que nos gustará. Un apartado gráfico potente, un buena banda sonora pero una IA algo floja.



MÁS MAPAS, UNA NUEVA MISIÓN Y MÁS ZOMBIES

¿Listo para más contenido? Pues ya tienes disponible el segundo DLC título The War Machine

Recordemos que nos ofrecía el juego antes de comenzar con el DLC. Nos trasladarnos a la Segunda Guerra Mundial donde CoD vuelve a sus orígenes, al punto de partida donde comenzó la franquicia. Más realismo, autenticidad e intensidad cinematográfica serán solo algunas de las características que nos ofrece este juego.

Estaremos en la historia de Ronald "Red" Daniels, un miembro de la Primera División de Infantería de los Estados Unidos, quien se unirá a las fuerzas británicas y

a la resistencia francesa. Viviremos una historia para hacer un viaje por distintas ubicaciones europeas, en una misión que será vital para el éxito de las potencias aliadas. Call of Duty: WWII captura el heroísmo inolvidable de los soldados que lucharon juntos en una guerra, que cambió el mundo para siempre. Entre las ubicaciones disponibles, como no, pasaremos por las playas de Normandía el Día D. marcharemos a través de Francia para liberar a París y finalmente empujaremos hacia adelante en Alemania en algunas de las batallas más monumentales de todos los tiempos.

Activision sabe lo que nos gusta y sigue con su formato establecido de DLC que tan bien le va, tres mapas multijugador, una misión multijugador para el Modo Guerra y un capitulo zombie. Con este nuevo DLC viajeros por varios países como son Egipto, Francia, Alemania y Sicilia.





Este DLC no se limita solo a traer contenido sino que también hace mejoras notables reajustando las clases que conocemos donde entre otras ahora los spring durarán más pero a cambio el ritmo de juego será más lento. Los mapas que tenemos disponibles desde ahora son:

Egypt – Por primera vez iremos al Norte de África. Lucharemos en el interior y los alrededores de las antiguas pirámides de Guiza, y combate dentro de un templo flanqueado por túneles estrechos que se encuentran adornados con caligrafía antigua. Vais a flipar con su gran estructura y diseños de mapeado, todo un lujazo luchar entre pirámides. Cuenta con un diseño de juego clásico que nos brindará la posibilidad de movernos a la vez que buscamos lugares estratégi-

cos para esperar a los enemigos.

Dunkirk – Viajamos a Francia donde nos veremos en las caras en la arena y las pasarelas al borde del mar, en la ciudad de Dunkerque. Este mapa incluye una amplia zona de playa, abierta y peligrosa, que se encuentra flanqueada por edificios. Un mapa perfecto para los que le gusten atacar desde la distancia.

V-2 – Nos vamos a Alemania para jugar en un mapa pequeño y rápido, que se presenta en una zona de pruebas y desarrollo de cohetes. Este incluye una torre de lanzamiento en su área central, y la oportunidad de hacerse con un punto de vista elevado para sorprender a los oponentes. Un mapa rápido para no parar ni un momento a respirar. Prepararos para morir mucho, para no alejar ni un segundo la vista de la pantalla y olvidaros de los campeos porque serán imposibles.

Operation Husky – ¡Vayamos a Sicilia! Únete a los Aliados en la toma de Sicilia, uno de los golpes más fuertes contra la Máquina de Guerra del Eje. Reúne y transmite datos sobre los puertos enemigos vulnerables bajo el manto de la oscuridad para, luego alzarte al vuelo en un caza de combate, para proteger a los escuadrones de bombarderos en su camino para destruir a los objetivos. Un mapa sorprendente y con aire fresco para el juego dando un nueva visión no vista hasta ahora en los DLCs. El capítulo para el modo zombies se llama El Trono Sombrío. Siguiendo el rastro de Doktor Straub tras escapar de la isla infestada por zombies, la tripulación viaja al Berlín destruido, en Alemania. El monstruoso ejército del Doktor Straub está totalmente resuelto a purgar su ciudad de los invasores Aliados. Aquí es donde nos uniremos a Marie, Drostan, Olivia y Jefferson en su descenso a la locura en una ciudad retorcida por el terror, la sangre y la guerra, en la que los Nazi Zombies saldrán de las sombras de la historia. Este tal vez haya sido de los capítulos más continuistas y con menos sorpresas pero bueno siempre nos agrada continuar esta historia y más si el objetivo es matar zombies nazis.

CONCLUSIÓN

Call of Duty WWII - THE WAR MACHINE no reinventa la fórmula pero eso ya lo sabíamos que iba a pasar pero de la misma manera lo esperábamos con ganas para aumentar el contenido que nos ofrece este último COD, tres apasionantes mapas multijugador, una nueva misión del Modo Guerra y un nuevo capítulo para nuestra historia zombie.





MUERTE, TRISTEZA Y ENFERMEDAD EN LAS CALLES

Londres se ve sumergida en el mundo de la oscuridad donde una supuesta enfermedad está acabando con la vida de sus habitantes.

Los creadores de Remember Me y Life is Strange nos traen este nuevo título, Vampyr, una aventura con toques de rol que nos pondrá en el papel de Jonathan E.Reid, un médico que ha sido convertido en vampiro y que tendrá que decidir si seguir actuando como un humano y ayudar a pacientes, o seguir su instinto de asesino y obtener sangre de todo aquel que se cruce en su camino. Londres se ve hundida por la guerra y por la llegada de la gripe española que está acabando con la vida de sus habitantes, añadiendo además la existencia de unas criaturas que conviven en la noche, alimentándose de los más débiles. Este resultado de consecuencias nos permitirá ver diferentes finales.

Vampyr no nos da elección de dificultad, puesto que será nuestras acciones las que serán determinantes para obtener más expe-

riencia. Los combates serán duros, y aunque los ganemos no obtendremos tanta experiencia como si decidimos matar y derramar sangre de los habitantes con los que nos rodeamos. Lo que trata este título es de que escojamos dos bandos, el de ser un médico que intenta buscar soluciones sin matar a nadie, o el del vampiro que le da igual acabar con quien sea para ser más fuerte.

Vampyr cuenta con una jugabilidad muy curiosa, en la que podremos ver el estado de salud de los habitantes de los cuatros distritos de Londres, algunos tendrán dolor de cabeza, otros un resfriado, y en nuestra mesa de creación elaboraremos curas. Si no estamos pendientes de nuestros queridos ciudadanos, los distritos irán cada vez a peor y más gente irá muriendo.

En nuestras conversaciones podremos escoger opciones que nos permitirán junto a pistas que consigamos, ganar más experiencia.

El sistema de combate es un poco tosco , tenemos a nuestra disposición un grupo de habilidades que podemos utilizar contra nuestros contrincantes, como el de crear una sombra bajo sus pies. Además de diversas armas para pelear de cerca o de lejos. Todos ellos se pueden mejorar en nuestra mesa con la experiencia que ganamos.

También cuenta con coleccionables que narran hechos e historias, aportando pequeños detalles a la época en la que se ambienta.

Gráficamente cuenta con una ciudad de Londres bien recreada, en la que conviven los tonos oscuros ya que todo transcurre de noche, sin embargo a veces da la sensación de que no hay mucho cambio





de diseños y al final parecen algo repetitivos, cuesta distinguir los cambios de un distrito a otro. Se ha cuidado la muestra de decadencia de ésta debido a las muertes y la dura época que están pasando, acompañados de una banda sonora que encaja en esta pieza.

La duración del título es larga, en torno a las 20 horas e incluso más, puesto que hay misiones secundarias aparte de la principal. Una de las ventajas con las que cuenta además es que es un título rejugable, ya que las consecuencias de nuestros actos cambian totalmente dependiendo de nuestros objetivos.

Vampyr cuenta con subtítulos en español y voces en inglés.

Finalmente podemos observar que Vampyr cuenta con un gran atractivo y una buena idea que se ve de vez en cuando nublado por pequeños detalles, pero que te atrapa en su oscuridad. Es un soplo de aire distinto con respecto a la mayoría de los títulos actuales, y es algo de agradecer.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: FOCUS HOME INTERACTIVE

DESARROLLADORA: DONTNOD ENTERTAINMENT



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



CONCLUSIÓN

Vampyr nos muestra un mundo de vampiros con propia personalidad. Sin dudas alguna, es un buen experimento.



MONTA TU COLONIA Y VIVE EN EL SOÑADO MARTE

Siempre hemos soñado con visitar otros planetas, y más allá de ello a vivir en sus tierras en casas prefabricadas pisando suelo desconocido y viendo paisajes y entornos que nos harían soñar con solo mirarlos. Pues ahora con Surviving Mars podremos montar nuestro propio mundo dentro del planeta rojo

Surviving Mars no llega desde cero ya que tanto su editor, Paradox Interactive, como su desarrolladora, Haemimont Games, llevan algunos títulos más que interesantes en sus espaldas donde tenemos sagas tan conocidas como Trópico.

Esta vez nos encontraremos con un juego de gestión y estrategia pero fuera de los lindes de nuestro querido planeta Tierra. Nos iremos a Marte, el planeta rojo, donde deberemos crear una colonia, hacerla prosperar, afrontar sus problemas del día a día y expandirnos, todo siempre sabiendo que los recursos serán limitados y la gestión esta será crucial para el desenlace de la nueva civilización.

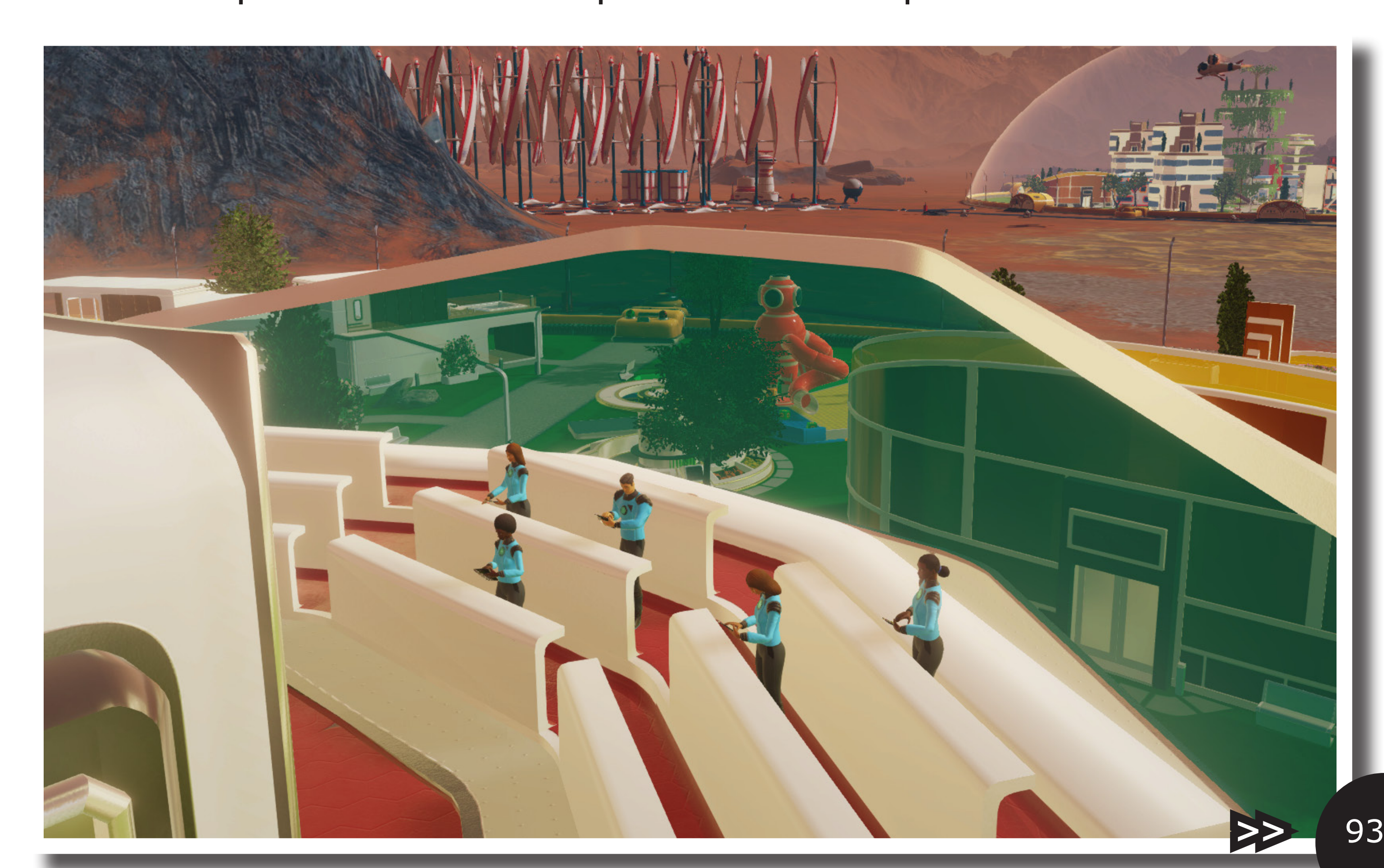




En el juego viajeros a posible futuro donde nos expandiremos a Marte para hacer de él un lugar habitable. Para ello tendremos que terraformarlo a la vez que iremos construyendo las zonas para vivir porque al igual que ahora, las condiciones iniciales no serán las idóneas para llegar y plantar el huevo.

No son demasiados los juegos de este género que llegan a consolas y para los jugadores antiguos que nos hemos adaptado a las consolas más que a los pcs agradecemos que lleguen juego como este para brindarnos la ocasión de probar un género que poco está explotado en la actualidad y dejarnos disfrutar haciendo volar nuestra mente a la vez que construimos. No penséis que no tenemos ningún título en el mercado, solo he dicho que hay pocos, pero podéis disfrutas de lanzamientos más o menos recientes como Cities: Skylines.

Como siempre ya supondréis como todo buen juego de estrategia necesitaremos recursos para subsistir a la vez que los necesitamos para avanzar, para crecer y colonizar. Esto conllevará tener que hacer construcciones que nos ayuden, gente o maquinas que recolecten, un sistema eléctrico en este juego para que funcionen las instalaciones y por supuesto todo será limitado porque si ya en nuestro planeta los recursos son limitados imaginaros un planeta en el que la vida no es viable.

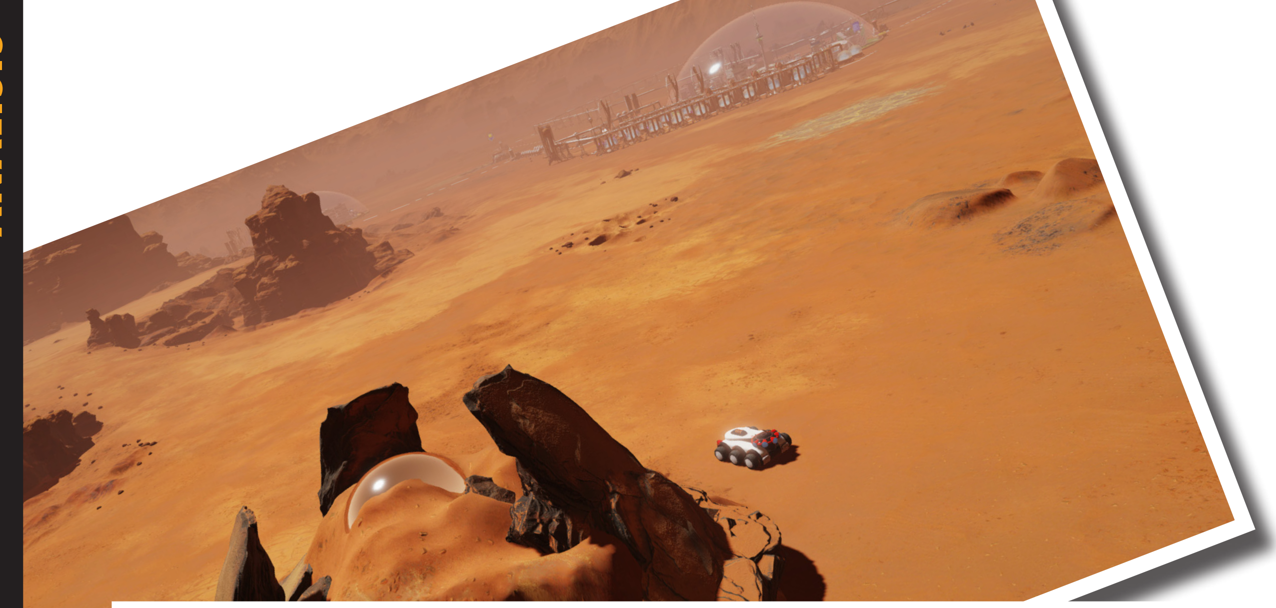


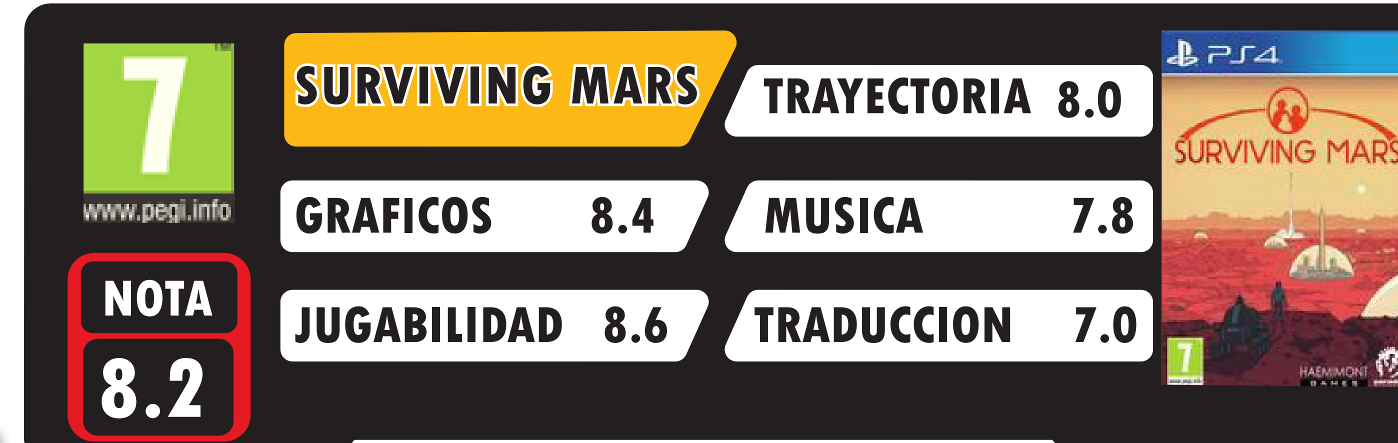
Al comenzar lo primero que haremos en nuestro mapa será aterrizar nuestra nave. Se nos mostrarán las zonas con recursos y contaremos con tres tipos de vehículos para comenzar nuestras andadas. Estos serán los que nos ayudarán para construir nuestra colonia. El juego lo tendremos en tiempo real por lo que nuestros actos tendrán repercusiones tanto para bueno como para malo desde el mismo momento de su ejecución.

Estamos ante un juego muy completo. Tiene muchísimas características, muchos parámetros configurables, bastantes detalles a tener en cuenta, mucho que pensar a la hora de tomar decisiones como que construir antes o si invertir en un sitio o en otro. E incluso un detalle que hará que tengamos partidas distintas es que al comenzar elegiremos un Sponsor, que será la empresa que nos subvencione el viaje y todo lo que conlleva ¿Qué hay de diferente en cada sponsor? Pues muy sencillo, cada uno tendrá sus pros y sus contras, o más bien las mejoras y ayudas que nos facilita como el tema de financiación o la investigación. Tendremos que echar un rato para elegir que Sponsor nos va mejor a nuestro estilo de juego y más sabiendo



>>







que le vamos a meter muchas horas de juego. Esta será una elección que tomaremos al comienzo del juego junto con el logo que nos guste y un 'misterio', ¿Qué es esto? Pues será una característica que no conocemos, un detalle random que se sumará a nuestra misión dándonos un toque especial a cada partida.

Las tareas siempre se nos indicarán arriba a la izquierda. Por ejemplo al comenzar tendremos dos objetivos claros: explorar e investigar. Por un lado deberemos ir a otras zonas que aún no están descubierta e incluso podremos poner en cola para que nuestros vehículos los visiten más de una. Y por otro lado las investigaciones donde será recomendable ir poniéndolas en marcha según el orden que nos interese porque son muchas las opciones de las que disponemos.

Cuenta con unos gráficos muy interesantes con bastantes detalles y animaciones chulas. Están muy guapas las animaciones y los diseños de los edificios que vamos construyendo. Entre ellos veremos cómo tendremos instalaciones conectadas entre ellas a través del tendido eléctrico.

Podría pasarme hojas enteras contando cada edificio y sus detalles, que es lo que hace para que sirve y donde va mejor, como se compenetra con otros pero esto lo vamos a dejar para vosotros jugadores porque lo mejor de estos juegos de estrategia es comenzar y descubrir. Empezaremos con los básico y con cada avance se nos presentarán nuestras oportunidades que nos gustarán más si son sorpresa que si nos lo cuentan todo ante de colonizar este planeta. Por lo que en lo referente a estructuras y demás no voy a entrar, si queremos conocerlo jugar vosotros y disfrutar de la experiencia.

CONCLUSIÓN

Surviving Mars es un juego de estrategia centrado en la construcción de ciudades de ciencia ficción en el planeta rojo. Llega cargado de opciones, con muy buenos gráficos, entretenido, rápido de jugar y sobre todo muy completo además de una alternativa muy buena para jugar en consola a un juego de este género.



SE MEJORAN TODOS LOS APARTADOS QUE NOS OFRECE A.O.T.

Los titanes vuelven a la carga con esta nueva entrega de la ya conocida saga A.O.T. donde no veremos excesivas mejoras pero si eres apasionado de la serie te gustará.

Estamos ante la secuela del primer juego. Este se basa en la serie de acción acelerada por la que es reconocida la saga, en él nos pondremos el reconocido Equipo de Maniobra Tridimensional (Omni-Directional Mobility Gear -ODM) mientras despejamos el mundo de titanes que amenazan a la humanidad para así tratar de restaurar la paz dentro de los muros de la ciudad. El juego comienza desde el principio de la primera temporada pero nos crearemos un personaje que estará personalizado por nosotros.

Esto quiere decir que estaremos en otro cuerpo pero reviviendo gran parte de lo ya vivido en el primer juego, algo que no llegamos a entender porque no nos da margen a tener demasiada historia nueva, ¿Tal vez los desarrolladores no se quedaron conforme con lo que mostrado en el anterior juego? ¿O es posible que quisieran que viviéramos todo de un tirón para incluir a los que no hayan jugado a la precuela? Pues no lo sabemos ciertamente pero al haber jugado al primer juego nosotros nos quedamos con ganas de más historia.

Lo mejor de crear nuestro personaje es que nosotros decidimos como va a evolucionar. Contaremos con características que deberemos ir mejorando con el paso del tiempo conforme juguemos y dedicarle un rato para mejorar porque si no las cosas se os pondrán feas. Por una parte tendremos el equipo, por otros los objetos que usaremos con accesos rápidos de cruceta, por supuesto las habilidades sin dejar de lado otros temas que descubriréis por vuestra cuenta. Las características principales del juego serán la fuerza, la destreza, agilidad, salud, liderazgo y concentración. Si no os veis con ganas de crear vuestro personaje contamos con la posibilidad de elegir entre Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert, Levi, Miche Zacharias, Nanaba, Gelgar, Ymir, Christa Lenz. Mitabi Jarnach, Hannes, Zoe Hange, Rico Brzenska, Erwin Smith e Ian Dietrich; así como un largo etcétera de personajes adicionales, Hitch Dreyse, Marlo Freudenberg, Mina Carolina, Nile Dawk, Thomas Wagner, Annie Leonhart, Bertholdt Hoover, Reiner Braun, el Titán Blindado, el Titán Colosal, el Titán Femenino y el Titán Misterioso; o las nuevas incorporaciones, Keith Sadies, Kitz Woermann, Dhalis Zachary y Dot Pyxis.

Nos ha gustado mucho la manera de desplazarnos por los mapas. Con el sistema de cuerdas podemos evitar usar el caballo porque si tenemos suerte podremos enganchar un anclaje con otro para desplazarnos rápidamente entre los escenarios, sin duda es realmente divertido y no se hacen nada pesado los paseos entre mapas. Para los lugares donde no tengamos tanta suerte con edificios y lugares para lanzar nuestros ganchos tampoco deberemos andar si no que podremos hacer uso de nuestro fiel caballo.

En lo referente a las misiones tenemos que decir que nos han parecido poco imaginativas porque aparte de acabar con todos los titanes como objetivo principal, poco más nos van a pedir y claro, el juego va de matar titanes pero algo de variedad hubiera sentado muy bien a esta saga.

El sistema de combate es muy similar con la primera entrega, casi no encontramos diferencia. La base de este es excesivamente parecida al primer juego. En el primero se hizo pesadillo cuando llevábamos una hora y ahora comenzar con el mismo sistema pues no ayuda demasiado para engancharnos al juego.



Lo mejor del combate es que tenemos un grupo de amigos para jugar porque hace que el combate sea muy agradecido. Una de las mejoras son ataques sorpresas. Si pillamos a los titanes despistados podemos hacer un ataque muy fuerte en el que haremos un daño crítico a los titanes. Aunque siempre tendremos el elemento clave para ganar la batalla que es pegar los golpes en el cuello con lo que acabaremos rápidamente con los enemigos. Una detalle que si hay que marcar que esta chulo es el daño que hacemos. Nos encontraremos con que algunos enemigos tienen dos barras, una de vida y otra de resistencia. Si comenzamos a pegarle al titán a lo loco no lo vamos a matar en la vida, o al menos no en un tiempo razonable. ¿Qué tenemos que hacer? Pegar en los puntos débiles para reducir la barra de resistencia, de esta forma los ataques cada vez haremos más daño y será más fácil matar al titán. Con esto se consigue que no peguemos a lo loco, sino que planteemos nuestra estrategia para pegar solo en los puntos donde más daño haga. ¿Qué hacer entre batalla y batalla? Pues sencillo, ponte a hablar con los compañeros. En la academia tendremos que ir hablando con los distintos miembros de esta y contando nuestras historias para mejorar la amistad con cada uno con lo que conseguiremos mejoras. Fortaleceremos los lazos con nuestros compañeros al entrenar y preparar la batalla con el nuevo y mejorado estilo de juego Town Life. Un consejo, y que está mal que siempre sea así, es que si siempre le decimos cosas buenas a estos personajes subiremos la amistad, con lo que no tendrá ningún entretenimiento cambiar las respuesta para responder de distintas formas. La historia de los personajes nos ha gustado porque hace que el compañerismo sea muy importante durante toda la historia. Para concluir deciros que el idioma del juego es el japonés pero con los textos en castellano.



GENERO: ACCIÓN	PLATAFORMA: PS4, PC, XB1, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: OMEGA FORCE

18 www.pegi.info

NOTA 8.4

A.O.T. 2	
HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.6
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	5.0

Attack on Titan 2

REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

CONCLUSIÓN

A.O.T. 2 es demasiado A.O.T. Wings of Freedom. Es decir, que tiene mucho del primer juego, tanto que parte de la historia será la misma. Hay mejoras en lo jugable y cuenta con todo lo esperado para este juego donde la acción desenfrenada y el no parar son su fuerte pero dejando un sabor de boca que nos dice que podría haber sido más de lo que nos ha enseñado.



LA COMPETITIVIDAD SERÁ LO FUERTE DE ESTE JUEGO

Un divertido juego de minijuegos y competición por los cuatro costados, montones de risas y grandes momentos si lo jugamos con amigos

Seguramente estarás aquí porque ya conoces la saga Scriblenauts y quieres completarlas con Scribblenauts Showdown. Pues te vamos a contar que tienes y como es este divertisimo juego donde lo más sencillo se vuelve complicado y donde estaremos todo el rato picado contra la maquina o los amigos.

No es el primer juego de la saga que nos llega y por desgracia tampoco el mejor de todos pero si cuenta con novedades interesantes y mucho entretenimiento tanto para nosotros como para nuestros amigos donde podremos jugar partidas de cuatro jugadores en competitivo. En el menú que nos encontraremos al empezar nuestro juego tendremos varias opciones para escoger: Uno contra Uno, Duelo, Modo Abierto y además Logros y Mi Scribblenaut. Si entramos más en detalle en el Uno Contra Uno contamos con el minijuego de Palabras, Rapidez, Ambos o Juego Libre donde además podremos seleccionar el número de rondas que queremos jugar.



Como vengo diciendo todo está orientado a la competición y ¿porque no jugar al modo Versus para batirnos en duelos contra un amigo? En este modo nos enfrentaremos en diferente juegos, a ver cuál de ellos más loco, donde no solo la destreza y porque no decir la suerte, también nuestra imaginación tomará un papel importante. Finalmente tendremos el mundo abierto que ya es un punto singular de la saga Scribblenauts donde todo está permitido, donde cualquier cosa que nos imaginemos podremos tenerla para jugar, y también en este modo podemos invitar a un amigo para que nos ayude a conseguir esos logros que tantos ansiamos . Cuenta con más de 35.000 palabras, con lo que podremos hacer aparecer prácticamente cualquier objeto mientras recorremos un mapa estilo juego de mesa. En los "juegos de palabras" hay que usar el ingenio para utilizar el mejor objeto o personaje posible para cada caso, mientras que los minijuegos "de velocidad" dependerán más de nuestra destreza que del entorno, y todo siempre con ritmo, juegos rapidos y tiempos de espera cortos.

Uno detalle chulo del juego es que antes de los juegos podremos seleccionar nuestros Scribblenaut donde tendremos un montón de personajes distintos, si es cierto que habrá que desbloquear muchos de ellos pero es parte de la gracia del juego. No solo eso, además podremos crear nuestro propio Scribblenaut, con docenas de opciones de personalización. Al competir en los diferentes modos de juego y conseguir starites desbloquearemos nuevos y extravagantes accesorios, peinados y ropa, para disfrutar de un sinfín de opciones creativas.



Cuenta con una amplia variedad de minijuegos que serán muy divertidos al comenzar pero que con el tiempo tenderán a hacerse menos interesantes, sobre todo por la simpleza de muchos de ellos. Si es cierto que jugar solo o en compañía lo cambia todo, probar este juego en local con un amigo será muy divertido y por tanto lo más recomendable si queremos abordar este juego en casa. El juego está pensado para llegar a partidas multijugador de hasta cuatro jugadores. No quiero entrar en detalles de contaros todos los minijuegos que trae Scribblenauts Showdown porque os quitaría parte de la sorpresa con la que cuenta el juego así que si quieres verlos o jugarlos todos tendrás que hacerte con una copia del juego. Lo que si te voy a decir que es he probado muchos y hay para todo por lo que si no eres bueno en uno lo serás en otro pero seguro que al final de la ronda el que consiga ganar no será por mucho. Algunos de los minijuegos incluso se elegirá aleatoriamente el estilo de los personajes que aparecen al comienzo y usaremos el selector de letras para buscar palabras relacionadas con el tema y así conseguir un minijuego en parte personalizado.



GENERO: MINIJUEGOS

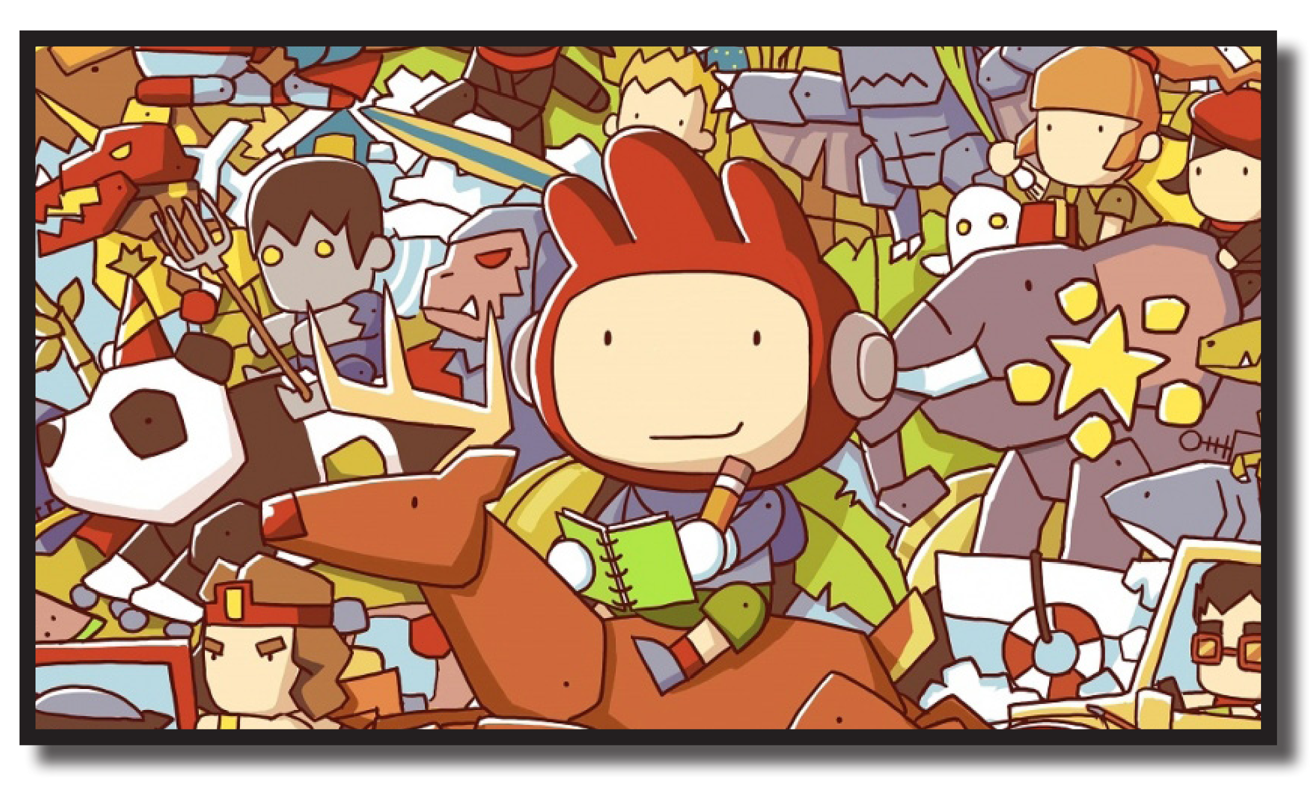
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS. INTERACTIVE

DESARROLLADORA: 5TH CELL

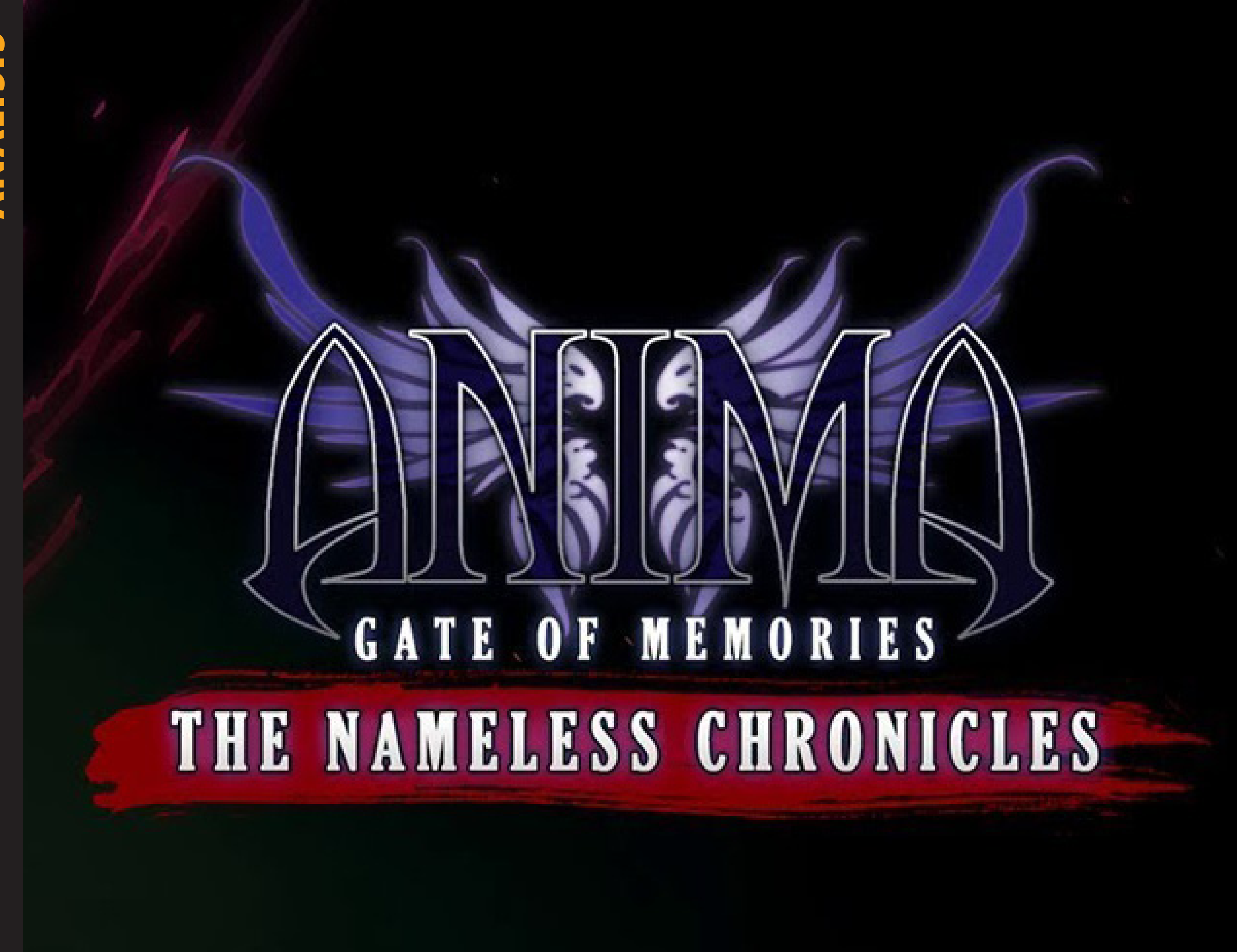


REALIZADO POR CRISTINA USERO



CONCLUSIÓN

Como ya hemos dicho Scribblenauts Showdown no es el mejor juego de la saga pero no por ello es un imprescindible para los seguidores de la colección. Cuenta con muchos minijuegos, fomenta el jugar con otra gente tanto en competitivo como cooperativo, ideal para jugar en fiestas con amigotes pero tal vez le falte un algo que nos dijera: ¿Por qué no volvemos a jugar?



EL ECO DE NUESTRO SER

En un camino donde no siempre se es bueno, encontramos la razón de nuestra existencia.

Acción con toques de rol en tercera persona, así se presenta Anima Gate of Memories, segunda parte de Anima: Beyond Fantasy del estudio español Anima Project Studio que aterriza en PS4, XBOX One ,PC. Y Nintendo Switch.

Casi siempre jugamos del lado bueno, pero en esta ocasión se nos pone en el bando enemigo donde nuestro protagonista que ya pertenecía a la primera parte pero que formaba parte del elenco de los secundarios, cuyo nombre se desconoce y que es pasado a conocerse como el Sin Nombre, es un ser inmortal que se ha visto envuelto en numerosas identidades y que tiene como fin saber el porqué de su vida eterna. De este modo conseguiremos profundizar en el por qué ha actuado de ese modo y las causas que lo han llevado a ello. Al principio cuesta un poco coger el ritmo de su historia, pero después el modo de mostrarnos historias cogiendo piezas de memoria y el resultado final hacen que tenga su propio atractivo.

Básicamente esta segunda parte se convierte en un nuevo punto de perspectiva de la primera parte, con referencias constantes a este. Y es que la mayoría de los elementos que se nos enseñan ya se han disfrutado en su primera parte, si es verdad que se tenía en mente que formara parte de ser un DLC pero que finalmente se decidió que fuera un juego más, sin embargo, habría estado bien el añadido de mucho más contenido nuevo. Jugablemente une elementos de los hack & slash que se resume en ataques de acción directa que desembocan en combos y en evadir ataques lo más rápida y estratégicamente posible. A su vez iremos ganando puntos de experiencia que nos servirán para ir aumentado las habilidades de nuestro protagonista. Contaremos además con una especia





de poder que podremos activar cada cierto tiempo que permitirá que aumente nuestro poder.

No puede faltar la incorporación de accesorios y cambios de armas para aumentar los atributos.

Una de sus opciones para rejugarlo es que cuenta con diversos finales y con la opción de nueva partida plus, algo que se agradece puesto que la duración del juego no es muy larga.

Los combates se pueden hacer en cierta parte difíciles, sobre todo cuando aparecen en pantalla más de un jefe juntos, una de las ventajas que tenemos es el lanzamiento de proyectiles, por lo que podemos estar desde lejos quitándoles vida.

Con unos escenarios no muy amplios y con un mapa en nuestra parte inferior de la pantalla podremos ver en todo momento por donde vamos. Gráficamente no destaca, con un diseño de personajes y escenarios simples y vacíos que no muestran muchos cambios. Su banda sonora, quizás de lo más destacable, se une muy bien con la temática y su ambientación. Podemos disfrutar además de textos en español con voces en inglés.

CONCLUSIÓN

Anima Gate of Memories:The Nameless Chronicles cuenta con un argumento interesante que se ve envuelto en características a veces pobres y repetitivas. Un título interesante, pero que no destaca.



Con una estética animada, Tyr Chains of Valhalla nos traslada a la mitología nórdica de un modo totalmente diferente

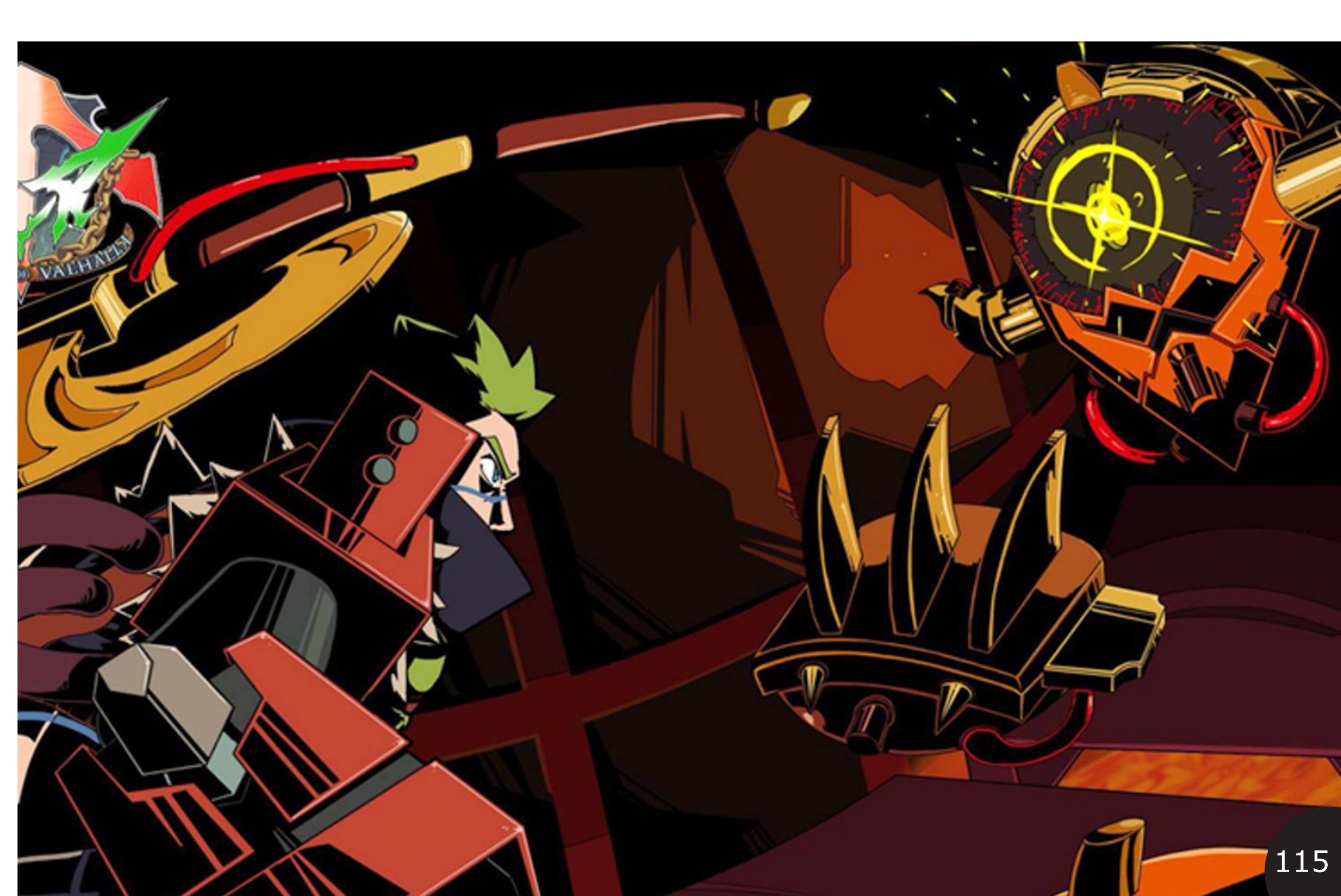
Ennui Studio nos trae este título de plataformas en 2.5D en el que se nos pone en mano de los dioses nórdicos en la que nuestra aventura será frenética y un gran desafío. Podemos disfrutarlo en Playstation 4 y en Steam.

Asgard se encuentra en peligro debido al avaricioso Loki, uno de los peores enemigos entre los dioses, la cual su meta es completar el Ragnarok, hecho que debemos de intentar evitar por todos los medios, y todo esto en los 60 minutos que dura la misión. Su estética es totalmente diferente a lo que se nos viene a la mente cada vez que pensamos en esta mitología, y es que aquí se nos presentan unos diseños a lo más estilo cyberpunk en la que hay rayos láseres y disparos, recibiendo a lo largo de nuestro camino elementos y objetos que mejorarán temporalmente nuestras habilidades y así intentar facilitarnos algo el trabajo. Una visión nueva que no queda del todo mal. Nuestros escenarios se irán dividiendo en niveles con sus propios jefes. Y sí, es duro superarlos, por lo que tendremos que tener paciencia y aprender a dominar bien nuestros movimientos. Durante todo el trayecto será un no parar, ofreciéndonos un juego que no nos permitirá aburrirnos.

Para aquellos que quieran más cuenta con diversos modos de juego, un añadido que muchos agradecerán para seguir alargando y disfrutando de la aventura. El modo Solitario que se centra en el argumento, el Nuevo Juego + que permite continuar con nuestras habilidades ya adquiridas y mejorar aquellas que nos falten y el modo Boss Rush, donde nos enfrentaremos a todos los jefes de seguido. Todo un reto.

Otro extra a agradecer son los subtítulos en Inglés, Español, Portugués y Japonés, por lo que tiene un amplio abanico para diferentes jugadores.

Tyr Chains of Valhalla nos trae una loca historia de dioses nórdicos al más estilo cyberpunk que nos dará una aventura que no nos dejará descansar.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



¿Qué ocurre si de repente nos encontramos en Marte y todo depende de nuestras habilidades para sobrevivir?

Memories of Mars es un juego de supervivencia en primera persona ambientando en el planeta Marte, donde podremos movernos con total libertad por este planeta, en el que bichos y otros jugadores intentarán matarnos por el camino.

100 años han pasado, y nuestro protagonista se despierta en una sala donde no entiende que ha ocurrido, la mayoría de los humanos que intentaban hacer una nueva vida allí han desaparecido y ahora nos encontramos solo, ante un planeta que parece desértico. Y así es como comienza nuestra aventura en el planeta rojo, dónde tendremos que tomarnos con tranquilidad cada paso que demos, ya que si no moriremos rápidamente. Conseguid armas que nos ayuden en combate y recursos para la construcción. Jugar solo será todo un reto, mientras que si hacéis grupos con amigos será más fácil para lograr conseguir cosas.

Gráficamente está muy bien, nos muestra un Marte solitario y bien recreado a las imágenes que se suelen mostrar normalmente de este planeta.

Es todo un reto, así que olvidaros de que sea un juego fácil, exceptuando si eres un superviviente nato, ya que aunque parezca que estamos solos y podemos explorar con tranquilidad, en cualquier momento aparecerá un monstruo u otro personaje que decidirá poneros fin.

Memories of Mars está en acceso anticipado, lo que supone que es una beta para comprobar fallos y las reacciones de los jugadores. Ambientado en la búsqueda de la supervivencia se convierte en un juego intuitivo y difícil.

Memories of Mars es un título curioso para competir entre jugadores e incluso contra las características de un planeta.





UN JUEGO BASADO SERIE NOVELAS DE FANTASÍA DE ADAM BLADE

Viajaremos hasta la tierra de Avantia para domar a las bestias controladas bajo el yugo de la magia oscura del malvado brujo

Maximum Games y Coolabi Group nos traen este Beast Quest, el nuevo juego de rol de acción basado en la exitosa saga de novelas de Adam Blade. Evocando el mundo fantástico de los libros, el juego nos lleva a través de un viaje épico en el que tendremos que salvar la antigua tierra de Avantia de la magia maligna que envilece a sus nobles criaturas. El juego está basado en la famosa serie novelas de fantasía de Adam Blade (Los títulos que componen la saga Beast Quest son Ferno the Fire Dragon, Sepron the Sea Serpent, Arcta the Mountain Giant, Tagus the Horse-Man, Nanook the Snow Monster y Epos the Flame Bird). En el nos meteremos en la piel de Tom, un amable y valeroso joven con un curioso don para las aventuras.



La pena es que para estar basado en una saga de libros a parte de los escenarios sabe a poco esa historia de trasfondo que podría ofrecernos. Podría haber sido una historia con mucha profundidad con muchos detalles, personajes bien estructurados con vidas interesantes que narrarnos y un entorno con vida propia pero aparte del fuerte comienzo que nos propone una interesante narrativa no veremos más aliciente por descubrir más detalles conforme avanzamos en el juego. La primera impresión que nos da el juego no nos deja muy buen sabor de boca porque nos da a pensar que el juego se queda en menos de lo que esperábamos antes de comenzarlo. Las animaciones de los personajes y enemigos son bastante sencillas, tienen bastantes efectos cuando atacamos pero casi es lo mejor gráficamente de los combates.

Los videos ingame no nos han gustado. Tenemos videos con los gráficos del juego, con personajes nada carismáticos y con unos movimientos bruscos, sin ser naturales. Ciertamente sigue la línea del juego que sinceramente me gustaba más en móvil que esta versión de consola. Las animaciones son toscas, sobre todo cuando nos ponemos a jugar, a saltar, atacar y esquivar, con excepción de algunas que si nos han gusta como el salto por los troncos.

Exploraremos muchos paisajes que recrean distinta zonas de este mundo donde nos veremos las caras con todo tipos de bestias aunque es cierto que pronto nos daremos cuenta que estos entornos se nos quedan pobres para la consola en la que nos encontramos, más bien tenemos un gráficos de Playstation 3 e incluso de Playstation 2. Hay que decir



que el juego llega desde su versión para móvil con muy buenas críticas pero que si querían pasarlo a consola en la gran pantalla tenían que haber pensado primero como iban a realizar esa adaptación y que mejoras iban a añadir. Como juego de rol que quiere ser tiene su parte de habilidades que son serán demasiadas pero si contaremos con unas cuentas para personalizar el personaje. Si decir que se nota cuando vamos comprando las habilidades con los puntos obtenidos porque no solo mejoramos nuestros ataques si no que conseguiremos ataques especiales. El personaje lo podremos mejorar y esto si nos será de gran ayuda en la aventura porque aunque los combate hayamos dicho que están compuesto de simples mecánicas, eso no quitará que podamos morir en muchas ocasiones si no estamos preparados y equipados. Una cosa curiosa y que le quita gracia a nuestro personaje es que siempre lucharemos con las misma espada, aunque habrá mejorar y demás pero siempre será la misma, y uno de cansa hoy en día si no podemos modificar el equipo de nuestro personajes

Durante las misiones tendremos una ayuda, una senda de luz que nos irá hasta la misión que hemos elegido como activa. También contaremos con los viajes rápidos para ahorrarnos camino y no pasar por donde ya hemos estado e incluso nos podemos ahorrar los combates que nos van saliendo durante los viajes por si nos interesa



más localizar algo en particular que ir matando y subiendo niveles. Si hay que decir que aunque tengamos estos viajes nos moveremos mucho y exploraremos un montón de terreno donde iremos luchando con todo tipo de enemigos. Si es cierto que cuando dejamos de lado todas sus cadencias y nos metemos a jugar nos entretenemos mucho y aunque son flojos sus apartados se hacen querer y seguramente os pase como a mí y en pocos días os daréis cuenta que habéis llegado al final del juego casi sin enteraras y eso querrá decir que lo habéis disfrutado. El sistema de combate es algo extraño. Tenemos el combate en tiempo real donde estaremos luchando solos aunque podremos convocar a algunos amigos para





que nos ayuden con ataques especiales.Los combates intentan ser profundos pero cuando le pillemos el truco poco nos aportaran llegan a ser terriblemente sencillos donde esquivar, bloquear y atacar será todo el potencial que nos ofrecen. Se nota claramente que está pensado para usarlo en móviles porque se hace muy repetitivo cuando llevamos unas horas, en móvil funcionaba muy bien pero para consola la adaptación ha sido prácticamente una copia y le pierde la gracia. Durante estos combates contaremos con la barra de vida, la de mana y una para poder convocar a nuestro amigo y que realice el ataque especial. Una parte buena es que todos los textos del juego los tendremos castellano aunque tendremos muchas frases random entre los personajes pero bueno no le quitemos el mérito a que llega en nuestro idioma.

CONCLUSIÓN

Beast Quest es un juego muy sencillo, pobre en muchos de sus aspectos, dejando siempre la sensación de que podría darnos mucho más de lo que nos está mostrando. Parte buena del juego es que está más económico que un triple A, luego podemos valorar si por la bajada de precio nos vale la penar jugar con los contras que ya hemos contando. También puedo deciros que lo tenemos en móvil con una versión que se puede disfrutar mucho más.

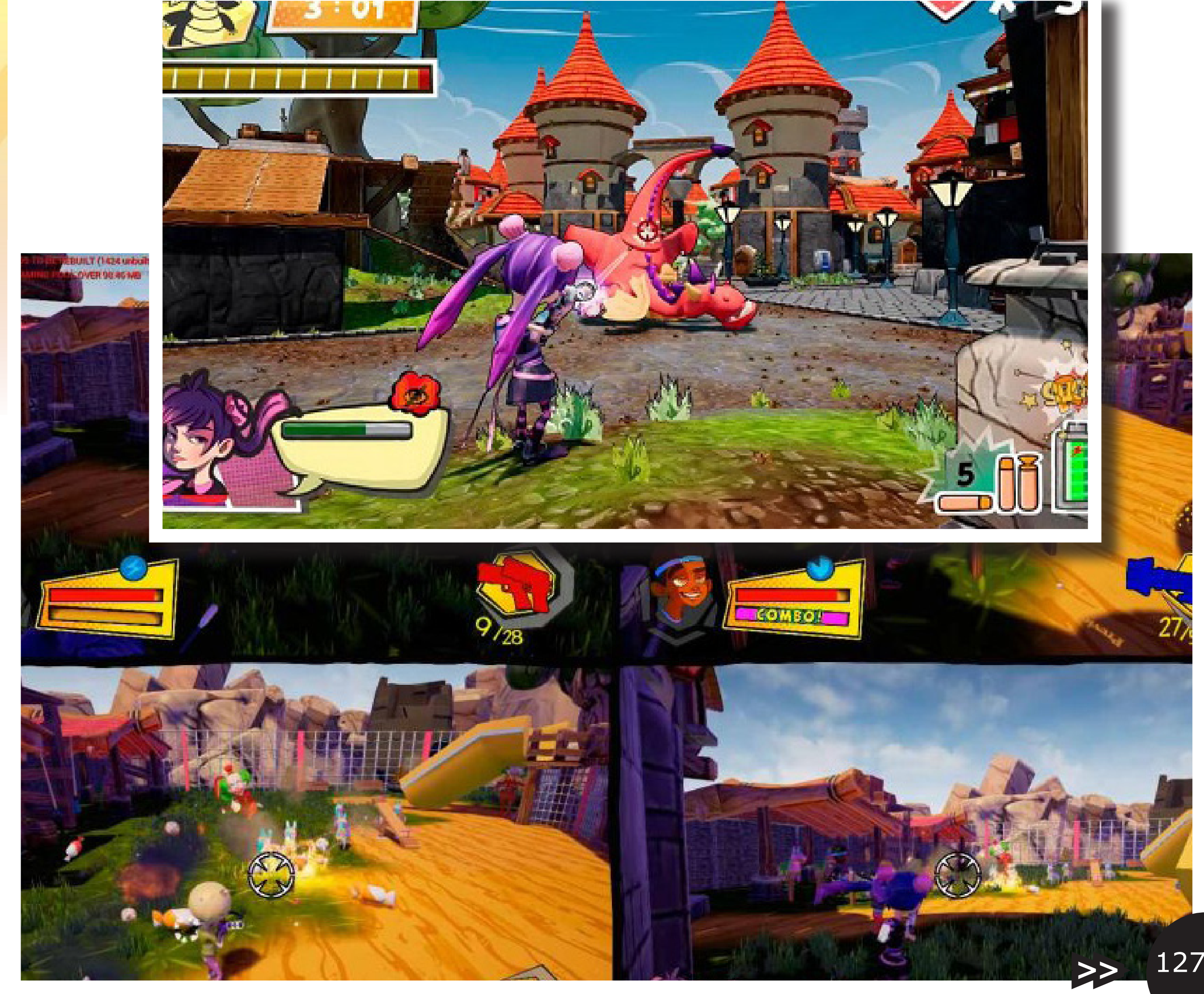


GOLOSINAS, PAYASOS Y UN PARQUE TEMÁTICO

Rascal Revolt es un entretenido juego de acción que llega como uno de los videojuegos apoyados por el programa PlayStation Talents en Madrid. ¿Listo para diversión?

Para comenzar explicaros a los que no lo sabeis que Sony Interactive Entertainment España lanzó en 2015 PlayStation Talents, un programa integral que agrupa todas las iniciativas que la compañía lleva más de una década implementando para desarrollar el talento español, con el objetivo de apoyarlo y crear videojuegos desarrollados íntegramente en nuestro país. PlayStation Talents está compuesto por: Dos áreas educativas: PlayStation Futuros Talentos y PlayStation First; Premios PlayStation, dirigidos a estudios independientes; PlayStation Games Camp, un vivero de estudios de desarrollo al que acceden anualmente empresas con proyectos en fase beta a trabajar en proyectos que verán la luz en PS4; y PlayStation Alianzas, que engloba los distintos proyectos creados por estudios nacionales consolidados que traspasan nuestras fronteras.

De esta iniciativa llega Rascal Revolt, un shooter cooperativo en el que reventaremos juguetes jugando en compañía de amigos, ambientado en un parque temático donde contaremos con cuatro jugadores, que deberán acabar con los juguetes malvados que hayan robado los caramelos: piñatas asesinas, payasos e incluso dragones que sueltan caramelos, confeti y chucherías. Los modos de juego: Modo Misiones, Supervivencia



y Supervivencia Extrema. En el primer modo iremos encadenando misiones que cumplir, en el segundo tendremos que sobrevivir a todos los enemigos y en el último modo que deciros, sobrevivir no será nada fácil. Un punto muy divertido es que podemos partir la pantalla para jugar hasta cuatro jugadores por lo que el nivel de diversión aumenta, y alto fácil de ver y entender que no encontramos en otros juegos aparece aquí. Si tenemos tres jugadores no tienen todos el mismo espacio en la pantalla, uno de ellos tendrá acceso a media pantalla por lo que se aprovecha de mejor forma el campo de visión. Tendremos varios personajes para elegir con los que eliminar juguetes que solo querrán darnos un abrazo de muerte. Cada uno será especialista en su campo, uno con armas





pesadas otro con juego a distancia y algunos más equilibrados para que juguemos sin tanta elección. Decir que este juego ofrece algo que no todos los shooter lo tienen o pueden presumir de ello. Matar en este juego no será duro, no habrá sangre ni serán armas violentas por lo que jugar con la familia será posible ya que los pequeños que se unan al juego no estarán tan afectados como a otros juegos del mercado que no recomendamos para los menores de edad. Por lo que será una forma de dejar que los adolescentes disfruten de un shooter sin tener que ver tanta violencia. Por si quereis saberlo los personajes serán Maki-Chan (la francotiradora), JM (lo más parecido a un tanque), Billy (jugador de apoyo) y Axel (el rápido). Cuenta con un apartado artístico bonito con una paleta de colores agradable y siempre con caricaturescos amigos que nos harán reír y divertirnos durante todo el juego. Tendremos unos escenarios llenos de contenido, con personajes muy detallados y un diseño de menús fácil de tratar.

CONCLUSIÓN

Rascal Revolt cumple con todo lo esperado. No es un juego completo ni al que nos hartaremos de meterle horas de juego pero si os voy a decir que jugaremos mucho, que nos divertiremos bastante y que en rara ocasión se nos hará repetitivo, a partir de aquí solo falta que tú lo pruebes jugador.



UN ARCADE ROL EN 2.5 DIMENSIONES

Una potente remasterización de Dragon's Crown Pro, ese juego que tanto gusto en generaciones pasadas como fueron Playstation Vita y Playstation 3

Tenemos un juego de rol con grandes toques eróticos ya que las mujeres del juego irán ligeritas de ropa para enseñar sus denotadas curvas. Un hack and slash cooperativo en 2D y beat'em up de acción desarrollado por Atlus, creador de otros juegos como la saga Persona, la saga Trine, Radiant Historia: Perfect Chronology, The Alliance Alive o Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux.

En este análisis hablaremos de cada apartado según la época actual de consolas porque lo que es posible que en algunos comentarios que os encontréis penséis que el juego no llega a la altura de los juegos actuales, pero tener en cuenta que es normal porque no encontramos ante una remasterización por lo que no os sorprendan los comentarios, aunque al final haremos la puntuación basándonos en lo que realmente es, una remasterización y no un juego hecho de cero para las actuales consolas. Ya os puedo adelantar que hemos disfrutado mucho jugando a él y que nos ha gustado mucho.

Comenzaremos diciendo que si te pasaste el juego y lo explotaste ya en Playstation 3 o en Playstation Vita es posible que no sea tu juego porque las mejoras que nos ofrece no son demasiadas para este perfil de jugadores. Cuenta con mejoras gráficas y sonoras además que ya sabemos que fue un gran juego pero si está muy reciente en tu mente todavía es posible que no encuentres un aliciente para jugarlo. Si en cambio nunca lo has jugado o te quedaste con ganas de probarlo en su día pero no te dio tiempo, entonces este es tu juego porque una vez nos metamos en él no querremos parar hasta terminarlo. Comenzaremos por crear nuestro personaje. Aunque las características iniciales no van más allá del color, el tipo de voz y el nombre. Tras esto nos meteremos en un tutorial prácticamente innecesario porque los movimientos son muy intuitivos y aprenderemos lo que hubiéramos descubierto en los primeros minutos de juego. Una vez estemos dentro Dragon's Crown Pro nos presenta un variopinto grupo de héroes que deberán afrontar infinidad de peligros pasando a través de laberínticas mazmorras que rodean el reino de fantasía medieval de Hydeland.

Además de los seis personajes (Luchador, Enano, Amazona, Mago, Elfo y Hechicera) contaremos con los personajes no jugables como Samuel, el líder del Gremio de aventureros, y Lucain, el mago, que estarán ahí para ayudarnos a la vez



COOPERATIVO DE HASTA CUATRO JUGADORES

que nos dan trabajo. Cada personaje contara con un perfil que nos puede ser útil en diferentes momentos de la aventura o que se adaptan mejor a nuestro modo de juego por lo que dedicarle un rato y elegir bien quienes os van a acompañar, estudiarlos y aprovechar todo su potencial. El juego no es todo avanzar. Si nos quedamos con ganas de más siempre podremos repetir pantallas para mejorar personajes, completar misiones o buscar tesoros que nos hemos dejado que para esto usaremos un curioso sistema, y es que usando el stick derecho moveremos una flecha por la pantalla para buscar objetos interesantes como encontrar runas. Leer y leer. Es un juego de rol y por tanto leer mucho siempre nos lo vamos a encontrar pero muchas veces es amenizado con videos. Este no es ese caso. Contaremos imágenes de personajes animadas que estarán en pantalla mientras nos sueltan el chorro de texto para leer. Respecto a la traducción estamos de suerte porque no era de esperar pero el juego llega traducido al castellano. Un dato sorprendente a la vez que alentador para animarnos a conocer la gran historia que nos tiene que contar. El audio estará disponible en inglés o japonés pero ya contando con los textos ya tenemos bastante.

El potencial de su jugabilidad está en que cuenta con cooperativo local y el multijugador online que estará disponible para hasta cuatro jugadores.



Como es de suponer, aunque es un juego de rol nuestro objetivo a corto plazo será machacar a todos los enemigos que se muestran en pantalla, y en eso son unos expertos nuestros personajes. Siempre podemos hacernos con la ayuda de la IA para que no se nos complique la cosa pero os animo a que juguéis siempre con amigos o simplemente con gente porque la experiencia será totalmente distinta y si conseguimos jugar en local seguro que además os pegareis una risas con vuestros amigos. La variedad de enemigos si es notoria, nos vamos a encontrar con muchos tipos de enemigos y algunos más difíciles de matar que otros. La cantidad de estos será bárbara porque lo que no os preocupéis que tendréis que afilar vuestras armas muy a menudo. Gracias a esto el juego se hace muy muy divertido porque no pararemos ni un minuto de jugar. Os podría decir que machacando botones nos pasaríamos el juego pero no sería del todo cierto porque nos iremos encontrando con enemigos inmunes a algunos tipos de armas o hechizos e incluso alguna que otra sorpresa, sin contar además que los jefes finales serán para echarle de comer aparte.

El diseño artístico en general se queda cortito porque los mapas no llegan a tener demasiada profundidad y los personajes se quedan cortos de animaciones una vez llevamos algunas horas jugadas. Podríamos decir que en Smartphone o Tablet



sería un juego notorio en este apartado pero en consola hubiéramos esperado que se explotara más el apartado gráfico. Si en cambio nos vamos centrando en puntos partículas como personajes, enemigos, partes los escenarios y demás la cosa cambia por-



GENERO: HACK AND SLASH	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: ATLUS/SEGA

12 www.pegi.info	DRAGON'S CROWN PRO	HISTORIA 8.5
	GRAFICOS 8.6	MUSICA 9.0
NOTA 8.5	JUGABILIDAD 8.8	TRADUCCION 5.8

REALIZADO POR BIBI RUIZ

que todo está muy bien integrado. Decir que el juego es compatible con 4K y eso es de admirar porque lo que nos muestra luce muy bien, se nota que las ilustraciones han mejorado mostrando un bonito estilo artístico de Vanillaware. Los rasgos físicos cuentan mucho en este juego y están bien marcados para que no nos perdamos ningún de detalle de lo que se esconden detrás de la poca ropa que llevan algunos de nuestros personajes. Las mujeres más que a luchar por salvar el mundo más bien parece que se fueran a ir de playeo ya que muestran gran parte de su tonificado y esbelto cuerpo. Por último comentar que la banda sonora de espadas y brujería también ha sido renovada y regrabada con una orquesta sinfónica. Y que si ya tenías el juego en las otras plataformas podremos recuperar nuestras partidas ya que cuenta con cross-play & cross-save con las versiones existentes para PS3 y Vita.

CONCLUSIÓN

Dragon's Crown Pro es una buena remasterización del juego que vio la luz en la pasada generación de consola que llega con mejoras en el apartado gráfico ya que usa 4K y una banda sonora que suena mejor que nunca. Si deciros que para los que ya tenían su copia de Dragon's Crown Pro las mejoras serán insuficientes para que podamos recomendar la compra, solo la ventaja de que la partida se compartirá y podremos continuar donde lo dejamos en PS3 o PS Vita.



SALTA Y DISPARA SIN PARAR

Un shooter multijugador de scroll lateral divertido, con un ritmo frenético que no todos serán capaz de soportar

Un nuevo juego de PlayStation Talents que nos hará pasarlo en grande pegando tiros. Ya son unos cuentos los juegos que han salido de PlayStation Talents y esperamos que sean muchos más los que lleguen al mercado porque estamos viendo un nivel muy alto, con juego de todos los géneros, de todo tipo de temática y además muy competentes a la vez que entretenidos.

En este HIVE Altenum Wars nos situaremos en el siglo XXVI donde iremos en busca de un nuevo combustible llamado Altenum. Tendremos luchas de hasta diez jugadores donde el fin no será otro que hacernos con este combustible, siempre compitiendo en los Hexadiums, unos escenarios hexagonales en los que cada sector tendrá su propia gravedad, plataformas, escondites y lugares abiertos.

Antes de comenzar nos encontramos con muchos personajes para elegir con diferentes perfiles como apoyo, tanques o sanadores, pero algunos de ellos están bloqueados de momento. Con esto vemos que no es un shooter más sino que tiene su toque de personalidad y donde no solo elegiremos un persona para disparas sino que deberemos tomar un perfil distinto y nuestro compañeros dependerán de como juguemos nosotros. El juego trae un tutorial, supervivencia y un modo multijugador donde el fuerte será el multijugador ya que por otro lado se queda rápidamente sin contenido. En las partidas estaremos todos contra todos. Moriremos mucho, y si nos ponemos las pilas mataremos mucho también pero ya os digo que si sois de los que os frustráis cuando os matan no es vuestro juego porque la balanza de muertes por muerte estará siempre muy igualada aunque lo mismo tendrá más peso la de morir nosotros. El juego tiene un nivel de exigencia alto a la hora de combatir contra los otros jugadores porque ninguno de nosotros pararemos de saltar arriba y abajo, a la velocidad de vértigo por lo que o tenemos muy buena puntería o caeremos en manos enemigas.



GENERO: SHOOTER	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SEE	DESARROLLADORA: CATNESS GAME STUDIOS

7 www.pegi.info

NOTA 8.0

HIVE ALTENUM WARS		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.1	MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	8.1	TRADUCCION	9.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

Las partidas son muy locas, muy rápidas y moriremos de todas las formas posibles aunque seguro que echando un rato también empezareis a matar. Os aviso, el comienzo de este juego es muy frustrante pero lo bueno es que con poco que empecemos a jugar iremos viendo resultados. Los mapas nos ha gustado por su originalidad, ya que será un hexágono como casi todo en el juego y se irán marcando colores rojos o azules para decirnos en que parte del hexágono hay amigos o enemigos. Los entornos en los que nos movemos están falta de detalles. Pronto veremos que lo que parecía que iba a ser un mundo original y nuevo se queda en unos cuantos escenarios con simulación de profundidad pero con poco contenido. Si es cierto que poco vamos a disfrutar de ellos porque las partidas son frenéticas, locas y cargadas de acción. Prepararos para subir vuestra adrenalina durante todo el tiempo de juego. Los escenarios están construidos con hexágonos como figura predominante como ya hemos comentado y todo el juego hará lo posible que orienta cada elemento que sea posible a ser una figura de este tipo.

CONCLUSIÓN

HIVE Altenum Wars es un shooter de acción, con mucha acción, con varios personajes para elegir, con un modo multijugador que engancha y encima a un precio bastante bajo ya que no supera los diez euros en PSN.

ODIUM TO THE CORE

Odium to the core es un título de plataformas que se ha lanzando en Steam, aunque también se pude encontrar en iOS y Android.

Con un diseño y una jugabilidad simples, nos propone todo un reto, intentar seguir vivos a casa paso que demos y lograr llegar pasar a otra fase.

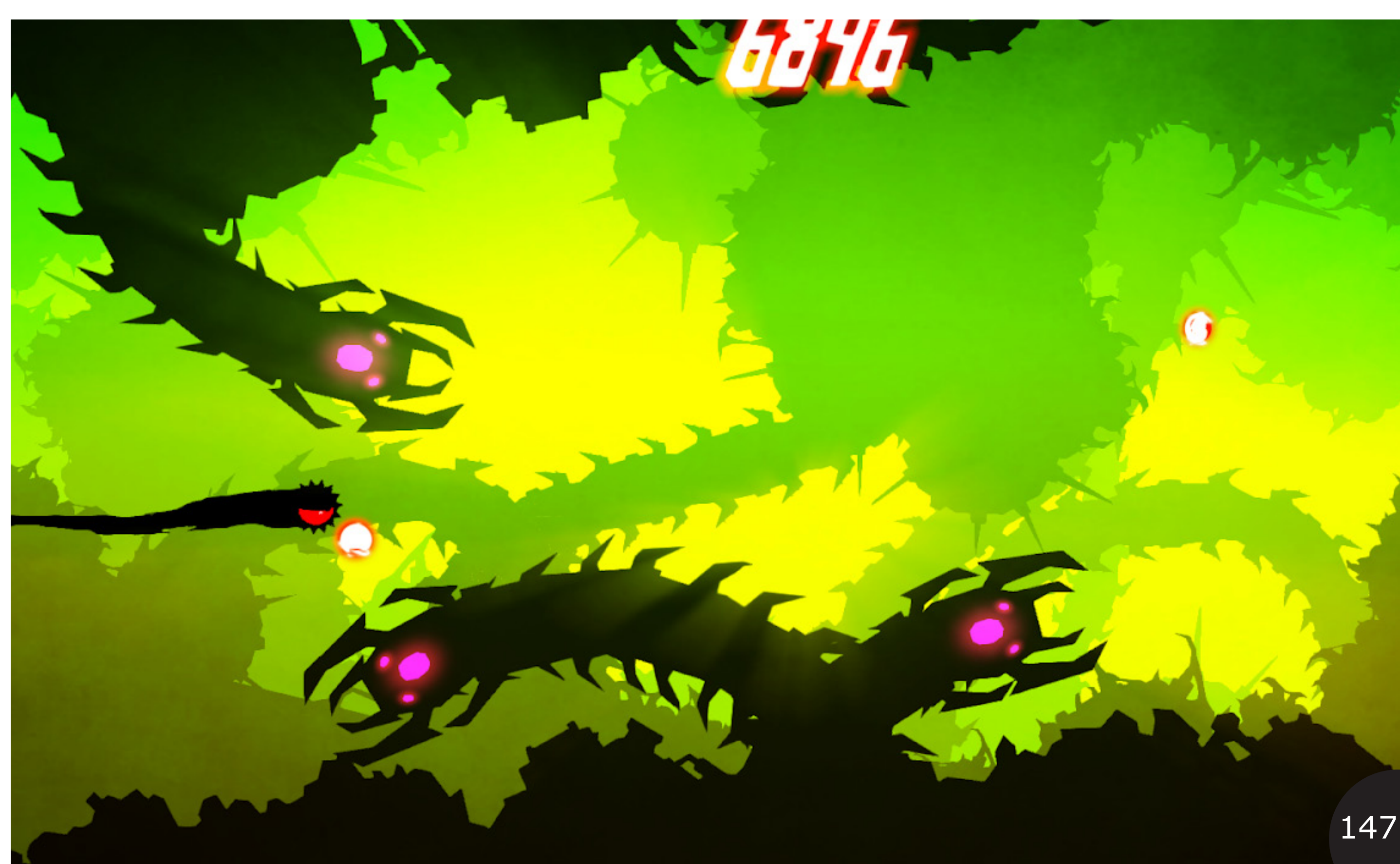
El objetivo por tanto de Odium no es otro que el de proponernos un reto en sus complejos niveles, por lo que carece de un argumento. Un mundo post-apocalíptico, esa es la temática y el universo en el que se ambienta, además con un toque añadido de cyberpunk con colores apagados pero que le de da un toque especial y sencillos gráficos.

Su jugabilidad nos permtirá movernos únicamente con un botón a nuestro "personaje", que ascenderá y descenderá cogiendo puntos y vidas, además si queremos arriesgarnos más podremos encontrar puertas secretas.

Cada nivel es único y se divide en 15 niveles, cuenta con su música, elemento que es el más característico en Odium to the core. Puesto que mientras movemos a nuestros personajes parece que vayamos acordes con la banda sonora.

En el menú no encontramos mucho más, solo un apartado de extras en el que podremos ver diferentes skins, descubrimientos y videos.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

RED DEAD REDEMPTION 2

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

DESTINY 2: LOS RENEGADOS

#REVISTAFORGAMERS

CREATIVE FUTURE GAMES

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN

You Tube